Le Royaume des Ombres

par John H. Crowe III

illustré par Blair Reynolds





L'APPEL de CTHULHU

Nous suçons la moelle des morts
et nous nous repaissons de leur chair
putréfiée.

Chaque cercueil est un repas,
chaque cimetière un festin.

Vos chers disparus ne reposent
sous le sol
que jusqu'à l'heure de notre prochain
repas.

Introduction

Le Royaume des Ombres traite des Goules et des contes et légendes qui mettent en scène ces créatures. Pour écrire cet ouvrage, l'auteur s'est appuyé sur tout le folklore relatif aux Goules et à leurs divers cousins. Il s'est aussi penché sur les récits de deux écrivains d'horreur particulièrement intéressés par ces monstres, H.P. Lovecraft et Clark Ashton Smith.

Les notions de cannibalisme et de profanation de sépulture attaquent directement nos tabous sur la mort et le corps. Dans le monde réel, les légendes sur les Goules se concentrent principalement sur ces activités et explorent avant tout ces tabous. Les Goules de fiction offrent de plus larges possibilités. Les œuvres des auteurs susmentionnés dépeignent les ramifications personnelles et religieuses de la culture goule dans des histoires sombres et fascinantes (quoique imprécises). Les actions des Goules incarnent nos peurs mais nous envions leur savoir : les horreurs et merveilles du corporel, les rituels qui stipulent ce qui nous arrive après la mort, notre rôle dans le grand cycle de la mort, de la putréfaction et de la renaissance.

Le Royaume des Ombres propose un aperçu sinistre sur une chaîne alimentaire inversée. L'auteur a voulu montrer les Goules telles qu'elles ont été conçues par Lovecraft et Smith : des créatures conscientes, organisées en sociétés fonctionnelles qui semblent incarner l'antithèse des valeurs humaines, et qui nous côtoient pourtant – même dans nos plus grandes métropoles – sans véritable opposition. Ces créatures horribles et abominables ressemblent plus à l'homme qu'elles n'en diffèrent et contribuent ainsi au triomphe de Lovecraft sur l'illusoire primauté de l'Humanité. Les terrifiantes bêtes lovecraftiennes du "Modèle de Pickman" sont bientôt remplacées par les horreurs sympathiques mais inhumaines de la "Recherche de Kadath" alors que "Le Dieu Charognard" de Smith montre un culte démentiel qui rappelle pourtant par ses dogmes et ses ferveurs ceux de l'Humanité.

Les interactions entre Goules et humains apportent un étrange éclairage sur nos relations inconfortables avec notre propre mortalité, sur notre volonté systématique de conquête par assimilation (une forme symbolique de cannibalisme) et sur la question ultime posée par les œuvres de Lovecraft et la présence du Mythe de Cthulhu au sein de l'Humanité : qui, en réalité, utilise qui ?

Bon appétit !

– John H. Crowe III et John Tynes

Remerciements

Un grand merci particulier à Jeff Moeller dont les commentaires judicieux ont permis d'éliminer à temps certains bugs potentiels de cette campagne.

La citation extraite de "The Charnel God" de Clark Ashton Smith a été reproduite en p. iii de ce livre avec l'aimable permission de Marc Michaud de Necronomicon Press, l'éditeur des *"Tales of Zothique"*. Nous recommandons ce livre à tous ceux qui s'intéressent à l'œuvre de cet auteur.

Recherches

La plupart des recherches pour *Le Royaume des Ombres* ont été conduites à la Seattle Public Library. Sans l'aide que l'auteur y a reçue dans sa chasse aux textes de Smith et à certains éléments historiques ou géographiques, ce livre n'aurait pu exister sous cette forme. La Detroit Public Library s'est de même montrée extrêmement obligeante et a fourni tout le matériel concernant la Guyane française. Remercions finalement l'University of Washington's Graduate School Library (Suzzallo-Allen Library) où ont été trouvés les éléments de base de plusieurs des cartes ainsi que divers éléments de décor.

Table des Matières Générale

Une table des matières détaillée est donnée au début de chaque chapitre ainsi que du *Guide Préalable.*

Plans et Cartes

Guide Préalable

Table des Matières détaillée

GUIDE PRÉALABLE

Survol

L'opposition aux investigateurs, et à leur sens de la justice et de la morale, sera ici représentée par le culte de Mordiggian, le dieu charognard des Goules qui compte aussi quelques acolytes humains parmi ses fidèles. Ce culte est loin d'être aussi dangereux que la plupart des cultes traditionnels de *L'Appel de Cthulhu.* Il n'agit qu'avec lenteur et patience et représente peut-être une menace plus insidieuse que ceux qui recherchent des résultats rapides. Il travaille à soumettre le monde en sapant ses bases morales et espère en un futur où la surpopulation et la raréfaction des ressources auront rendu le cannibalisme acceptable. Il veut créer les conditions qui permettront au dieu charognard Mordiggian, prisonnier des Contrées du Rêve depuis des millénaires, de réintégrer le monde physique. Ici bas, il faudra le nourrir en cadavres humains, à l'instar de ses adorateurs goules. La consommation de cadavres doit donc tout d'abord devenir moralement et socialement acceptable – comme elle l'est dans la cité de Zul-Bha-Sair dans les Contrées du Rêve – pour que le culte puisse enfin vivre sans craindre les persécutions et rébellions populaires.

Le culte ne compte pas atteindre ces buts au cours de cette campagne. À l'époque des événements qui nous intéressent, il s'agit plutôt d'espoirs à long terme. Les investigateurs vont pourtant avoir l'opportunité de découvrir cette force insidieuse qui s'immisce lentement au sein de l'Humanité et peut-être pourront-ils lui porter un coup majeur. En outre, et c'est sans doute plus important, les PJ vont connaître un peu plus le monde secret qui les entoure et concrétiser leur hostilité à tout ce que le culte représente. L'histoire humaine pourrait n'être finalement qu'un combat sans espoir contre la corruption et l'extinction ultime. À la lumière de cette abominable vérité, il revient à chaque investigateur de trouver son propre sens des valeurs et sa place personnelle au milieu de l'horrible indifférence cosmique : *sans espoir et pleinement conscient de la futilité de mes actions, je combattrai pourtant sans plus reculer.*

À la suite du Guide Préalable, *Le Royaume des Ombres* comprend quatre scénarios distincts, de taille et de complexité variables.

Le premier, *Parents et Alliés,* s'intéresse aux crimes de Franklin Quigley, une Goule qui se fait passer pour un humain respectable dans une petite communauté du Massachusetts. Quigley exerce comme docteur en médecine. Il n'est ni compétent ni diplômé mais ses patients n'en savent rien. Il a même réussi à se marier. Épouser Katharine Durham lui a permis d'engendrer un hybride susceptible de l'aider dans ses recherches sur les physiologies comparées des Goules et des humains. Cette créature, appelée Hu-Goule par les initiés, est maintenant une pré-ado en pleine santé, la petite Anne. Malgré sa détestable ascendance, elle n'est qu'une victime innocente des événements, un pion condamné à souffrir. Le scénario commence quand le Dr Quigley demande aux investigateurs de retrouver sa femme, qui s'est enfuie avec Anne après avoir découvert la véritable nature de son mari. Les PJ vont devoir eux aussi démasquer l'imposteur pour en débarrasser le monde sans ajouter aux souffrances de Katharine et de sa fille.

Vient ensuite *Pâture du Dieu,* le deuxième scénario. Alors que *Parents et Alliés* a été conçu comme une introduction, une mise en jambe pour de nouveaux personnages permettant d'acquérir expérience et éléments utiles pour la suite de la campagne, *Pâture du Dieu* voit l'équipe s'enfoncer au cœur du monde secret des Goules. Il commence quand les investigateurs cherchent à élucider certains mystères irrésolus du premier scénario, peut-être à la demande de Katharine Quigley ou entraînés par d'autres événements. Ils vont ainsi découvrir qu'un culte sombre et insidieux pousse ses pions à Greenfield, Massachusetts. Les humains et les Goules de ce culte gravitent autour d'un service de pompes funèbres local. Leurs buts ne sont pas immédiatement apparents et peuvent ne pas être compris avant le troisième ou le quatrième scénario. En revanche, les investigateurs ont sur-le-champ conscience du danger posé par ce culte et son dieu charognard, Mordiggian.

Le troisième scénario, *La Maison des Morts,* se déroule dans les Contrées du Rêve. C'est une sorte de sous-aventure parallèle au scénario général de la campagne. Les occasions d'y accéder ne manqueront pas de se présenter aux investigateurs. Ils pourront alors pénétrer dans la cité de Mordiggian, Zul-Bha-Sair dans les Contrées du Rêve, et acquérir des informations de première importance, voire frapper le culte à sa source.

La campagne culmine avec le dernier scénario, *Quand Tombent les Ténèbres,* qui voit les investigateurs lancés à la poursuite du chef du culte, Morton Hadley – ou prendre une route qu'ils savent devoir être empruntée par lui. Hadley cherche à atteindre la forteresse secrète du plus puissant des cultes goules de ce monde. Profondément enfoui dans la jungle de la Guyane française, ce quartier général se renforce lentement depuis le XVIIIe siècle. Il se trouvait auparavant en France mais les autorités avaient obligé les sectateurs à fuir le pays. *Quand Tombent les Ténèbres* offre une chance unique aux investigateurs : ils vont pouvoir apprendre quels sont les projets à long terme du culte et, peut-être, les contrecarrer.

Calendrier de la campagne

Le Royaume des Ombres n'est assujetti à aucun calendrier inamovible. La seule date fixe est la première, en avril 1940. Les investigateurs sont contactés par Franklin Quigley à la mi-avril et le rencontrent effectivement le 17. Après cela, plus aucune date n'est précisée dans le texte.

Il revient donc au Gardien de mettre à jour son journal de bord en y consignant quotidiennement les événements de la veille. Un calendrier de l'année 1940 est reproduit page 31 et peut être photocopié pour faciliter ce travail.

Les semaines passant puis les mois, le Gardien devra prendre en compte les événements mondiaux. L'année 1940 est bien sûr marquée par la guerre qui fait rage en Europe. La dernière partie de *Pâture du Dieu* et la totalité de *Quand Tombent les Ténèbres* sont grandement affectées par celle-ci. La défaite française de juin 40 joue un rôle particulièrement important à travers ses conséquences sur le statut de la Guyane française, le décor principal de *Quand Tombent les Ténèbres.* Un calendrier des grands événements mondiaux et américains figure page 190. Le Gardien ne devra pas oublier de les mentionner en cours de partie puisque certains des investigateurs lisent les journaux ou écoutent la radio. Un usage subtil mais systématique de ces informations mondiales devrait aider le Gardien à générer une ambiance digne de l'action en cours.



GUIDE PRÉALABLE

Création des personnages

Le *Royaume des Ombres* nécessite, pour établir et maintenir la crédibilité de la campagne, un certain type de personnages. C'est en fait le premier scénario, *Parents et Alliés*, qui déterminera le profil adéquat. Les investigateurs qui y survivront devraient ensuite être entraînés par les événements quel que soit leur curriculum.

Pour *Parents et Alliés*, de simples détectives privés ne sauraient suffire. Le détective privé standard de l'époque ne possède pas certaines compétences et connaissances clés qui vont se révéler nécessaires à la campagne. De plus, ce personnage est par profession moins ouvert à certaines possibilités qu'offrent d'autres types de PJ.

Plusieurs options se présentent au Gardien. La première consiste à faire des investigateurs des connaissances de Franklin Quigley, l'imposteur goule du premier scénario. Ils sont alors engagés à ce titre ou peut-être sur recommandations de certains de leurs collègues ou relations. Ce type d'introduction est surtout valable quand les PJ forment déjà un groupe constitué et expérimenté. Quigley, bien sûr, doit ignorer qu'ils possèdent certaines connaissances sur le Mythe, ou même qu'ils s'y intéressent. Il cherche réellement à recruter des individus discrets et expérimentés, capables de livrer sa femme aux autorités (ou, pourquoi pas, de la tuer dans le feu de l'action) et de lui ramener sa fille. C'est avant tout ce dernier but qui dicte ses actions.

Le scénario pourrait aussi démarrer avec l'engagement par Quigley d'un détective privé, qui ferait lui-même appel à certains de ses amis et collègues pour venir à bout de cette affaire inhabituelle. Il serait là encore préférable que les investigateurs aient déjà travaillé ensemble dans d'autres scénarios de l'*Appel de Cthulhu*.

Une troisième possibilité consiste à multiplier les détectives privés. Rien ne les oblige à être le détective privé typique de l'époque. Tout le monde a un passé et les détectives n'échappent pas à cette règle. Des investigateurs d'une éducation supérieure peuvent donc très bien avoir choisi ce gagne-pain ; après tout, les contrecoups de la Crise de 29 (krach de Wall Street) se font encore sentir et les laissés-pour-compte du marché du travail sont légion. Le Gardien devrait encourager ses joueurs à choisir, pour cette campagne, des personnages complexes et réellement pensés, des hommes et des femmes riches d'intérêts et d'expériences. Ne vous sentez pas tenu de faire respecter les règles qui poussent les joueurs à se concentrer sur une poignée de compétences. Laissez-les répartir leurs points de compétences de la manière qui leur semble la plus appropriée. L'encart de la page suivante devrait vous aider à gérer cette importante question.

Quelle que soit la composition du groupe qui relèvera les défis de cette campagne, le Gardien doit s'assurer d'une introduction crédible des PJ. Il doit aussi veiller à ce qu'ils réunissent un large assortiment de compétences, capacités et connaissances, et qu'au moins certains d'entre eux bénéficient d'une solide éducation formelle. Sans ces atouts, les investigateurs risquent de s'embourber et de se trouver condamnés à l'échec dès le premier scénario.

Nouvelles Compétences

Les compétences décrites ici ne relèvent pas des règles officielles de *L'Appel de Cthulhu*. Elles ont pourtant leur utilité dans la plupart des scénarios et apportent un plus certain dans le cadre du *Royaume des Ombres*. À côté du nom de chacune, un nombre entre parenthèses indique le score de base associé.

Deux autres compétences, Dégainer et Parachutisme, apparaissent plus loin dans cet ouvrage. Leur usage ne saurait être généralisé et elles ne sont donc pas présentées ici. Leur description se trouve pages 96 et 188.

Architecture (00 %)

Connaissance des styles architecturaux du monde entier. Cette compétence permet d'identifier les architectures humaines connues et de situer leur contexte géographique, culturel et historique.

Le Gardien peut aussi accorder, s'il le souhaite, un diagnostic concernant la stabilité de la structure, son âge, sa composition, etc. Cette compétence ne couvre pas les connaissances théoriques et techniques permettant de concevoir et de construire une structure stable.

Artisanat du Bois (10 %)

Capacité de construire et réparer des objets de bois en utilisant les outils de cet artisanat.

Botanique (00 %)

Disparue dans la Cinquième Édition des règles, cette compétence a été remplacée par Biologie. Elle reste pourtant très utile dans nombre de scénarios et campagnes. Dans *Le Royaume des Ombres*, elle joue un rôle très important dans *Quand Tombent les Ténèbres* et peut même s'avérer vitale. Soulignons que Biologie est toujours présente sur la feuille de personnage mais qu'il faut la considérer comme une compétence plus générale qui couvre les connaissances ne relevant pas directement de la Botanique et de la Zoologie (la microbiologie par exemple).

La Troisième Édition des règles définit la Botanique comme suit : capacité d'identifier correctement n'importe quelle plante et de définir ses usages éventuels et ses dangers.

Création de personnage : une philosophie

Depuis un certain nombre d'années, nous préférons, à Pagan Publishing, ignorer certains points de règle de *L'Appel de Cthulhu* concernant la création des personnages. C'est plus précisément la liste des compétences fixée pour chaque profession qui n'est plus respectée, ce qui laisse les joueurs libres de distribuer leurs points comme ils l'entendent. Ces derniers doivent bien sûr avoir défini un projet de personnage précis avant de jeter les dés. Une fois les caractéristiques déterminées et le nombre de points de compétence connu, le joueur choisit sa profession, sa nationalité/race, son sexe, etc. Ce n'est qu'alors que la répartition des points peut commencer.

Prenons James comme exemple, un joueur qui décide de créer un nouveau personnage spécialement pour cette campagne. Le Gardien lui fait confiance pour en créer un soigneusement construit ; il lui signale simplement que l'action va se dérouler dans le Massachusetts en 1940 et qu'un personnage de détective privé est plus particulièrement indiqué. James décide de jouer quelqu'un de plus sophistiqué qu'un porte-flingue. Un individu intelligent et cultivé, qui s'est peut-être tourné vers les enquêtes privées suite aux difficultés de la Grande Dépression ou des années de marasme qui ont suivi. Après avoir déterminé ses caractéristiques et son milieu familial, il décide que son personnage, Ronald Talley, sera diplômé et ancien combattant de la Grande Guerre. Cela signifie qu'il va avoir au moins 40 ans. Il finit par choisir d'être un Américain de 41 ans, diplômé du Boston College. C'est l'argent familial qui va payer ses études et il obtient une licence d'Histoire en 1925. Après ses études, il entre comme cadre débutant dans un cabinet de gestion de fortune jusqu'au krach de 1929. Pour sortir du chômage, il cherche n'importe quel travail susceptible de payer les factures et finit par être recruté par l'Agence de Détectives O.K. de Boston. Son nouveau patron, Edmund O'Malley, l'engage sur son éducation et son passé d'ancien combattant. Les connaissances de la rue lui font défaut mais c'est une lacune que l'expérience et une bonne formation combleront facilement. Dans la décennie qui suit, Talley devient un détective privé expérimenté et il finit par quitter l'agence O.K. pour créer sa propre officine à Worcester, Massachusetts. L'affaire qui le fait entrer dans cette campagne est une des premières qu'il entreprend depuis qu'il est à son compte.

Un personnage comme Ronald Talley peut potentiellement prétendre à un vaste éventail de compétences. Son ÉDU de 15 et son INT de 14 lui apportent un total de 440 points de compétence. Certains scores ne refléteront qu'un intérêt marginal pour le sujet ou des connaissances de base. Il pourrait, par exemple, avoir quelque chose comme 5 % dans diverses compétences ayant trait à son éducation universitaire (Archéologie, Anthropologie ou Zoologie). Avant de distribuer les points correspondant à son expérience et à sa formation militaire, James doit décider de l'affectation de Talley et de son temps de service, déterminer s'il a été envoyé en Europe et s'il a participé aux combats. Talley va donc rejoindre l'Armée de Terre et partir pour la France mais il ne verra aucun combat et ne servira que deux ans. Cela se traduit par des attributions modestes de points (10 à 30 % rajoutés au score de base) en Grimper, Esquiver, Sauter et Fusil qui reflètent à la fois son entraînement et son manque d'expérience au feu. James accorde aussi à Talley 60 % en Français pour rendre compte de son séjour en France et de son éducation universitaire.

C'est cette éducation qui doit maintenant être considérée. Son diplôme d'Histoire devrait au moins apporter à Talley un niveau correct en Histoire et quelques scores modestes dans des matières apparentées. James décide de répartir 40 % en Histoire, 45 en Bibliothèque, 30 en Persuasion, 20 en Archéologie et en Anthropologie auxquels s'ajoutent encore quelques miettes distribuées çà et là. Une fois l'éducation de Talley ainsi chiffrée, James s'attaque à sa vie professionnelle. Il décide d'attribuer la part du lion (des points restants) aux compétences traditionnelles du détective privé : Baratin, Arme de Poing, Droit, Serrurerie, etc. Ce qui reste va permettre de définir ses passe-temps. Les sports sont servis les premiers. Ronald Talley adore le base-ball et reçoit des scores renforcés en Lancer et Grand Gourdin. Il n'a rien d'un expert et l'investissement en points reste donc assez faible.

Un personnage comme Ronald Talley est raisonnablement complet. Son nombre de compétences plutôt important permet de refléter l'expérience d'une vie. Bien sûr, seule une poignée de scores atteignent les 40 % ou alentour mais cela n'en fait pas un incompétent. Son apport au travail d'équipe – seul capable de sauver le groupe – pourrait être énorme. C'est un enquêteur performant qui peut espérer des résultats stupéfiants de son Baratin. Ses facilités en français devraient constituer un atout majeur sur la fin de la campagne et son entraînement martial en fait un compagnon bien utile quand les méchants viennent frapper à la porte. Ses solides connaissances en Histoire et sujets apparentés lui épargneront pas mal de recherches livresques ou tout au moins les accéléreront.

L'auteur espère que le Gardien voudra bien considérer cette manière de faire quand il devra guider ses joueurs dans les méandres de la création des personnages. Ce n'est qu'une option possible, certainement pas une règle à graver dans le marbre. Pour ceux qui ne verraient pas l'utilité véritable de cette philosophie, la question peut se résumer ainsi : lequel de ces personnages est le plus réaliste et agréable à jouer ? Le Ronald Talley développé ci-dessus ou celui qui divise équitablement ses points entre les huit compétences permises par les règles et quelques autres alimentées par ses points d'INT ? Les joueurs de *L'Appel de Cthulhu* avisés ou expérimentés en sont certainement déjà pleinement conscients mais nombre de lecteurs ont déjà rencontré des Gardiens qui exigent des personnages dotés de quatre à six compétences poussées jusqu'à des scores de 70 % ou plus. Des personnages mieux construits peuvent voir le jour quand le Gardien n'hésite pas à laisser les coudées franches à ses joueurs et que ceux-ci sont prêts à accepter les responsabilités qui découlent de cette liberté.

Dans le cas d'une plante inconnue, cette compétence permet de déterminer son habitat normal. La réussite d'un jet de Botanique permet systématiquement de retrouver le nom d'une plante connue de l'Humanité et de situer son milieu.

Canotage (10 %)

Capacité de diriger un petit bateau (navigation à vue seulement) tel que canoë, kayak, barque ou pirogue. Cette compétence ne sert pas à grand-chose sur les bâtiments plus importants, à moteur ou à voile. La base est de 10 % mais l'on considère que le personnage est à l'aise à partir de 25 % (comme dans le cas de Conduire Automobile ou Monter à Cheval).

Cartographie (00 %)

L'individu doté de cette compétence est un géographe formé à la réalisation de cartes. Capable de les lire et de les dessiner, il possède aussi des notions de topographie, climatologie et environnement. Cette compétence ne couvre pas la Navigation à partir d'une carte (voir pour cela Navigation Terrestre et Navigation Air/Mer).

Chirurgie (00 %)

Capacité de pratiquer des opérations sur les humains. Cette compétence couvre l'usage approprié des instruments chirurgicaux et des médicaments pertinents. Les opérations de spécialistes (neurochirurgie, par exemple) ou les cas particulièrement graves peuvent être associés à des malus au jet de compétence. Les opérations banales ne reçoivent aucun malus et peuvent même faire l'objet d'un bonus.

Démolition (00 %)

L'individu compétent en Démolition sait non seulement comment placer une charge explosive mais aussi déterminer les quantités à utiliser et les emplacements appropriés à l'effet désiré. À partir de 40 %, il peut aussi concocter des explosifs simples s'il dispose des outils et matériaux nécessaires.

Mathématiques (10 %)

Capacité de mener à bien des calculs mathématiques. Un score plus élevé correspond à des connaissances plus étendues. Une compétence de 20 % couvre probablement l'arithmétique de base ; 40 % ajoute à cela de solides connaissances en algèbre et 60 % permet d'aborder toute opération sur les fonctions.

Médecine Légale (00 %)

Cette compétence est généralement développée par des médecins diplômés ou certains officiers de police expérimentés. Elle couvre la détection des preuves matérielles sur les lieux du crime et tout particulièrement l'art de l'autopsie. La Cinquième Édition des règles contient un article très complet sur la Médecine Légale ; il peut éclairer les joueurs qui ont choisi cette compétence.

Navigation (spécial)

La compétence "Navigation" définie par la Cinquième Édition des règles couvre un vaste éventail de modes de repérage. Nous préférons la scinder en deux compétences distinctes.

Navigation Terrestre (10 %) : Capacité de tracer sa route à travers les terres en utilisant cartes, boussole, mesure de la distance en pas, observation de la nature du terrain, etc. Cette compétence est communément enseignée à l'armée et chez les scouts.

Navigation Air/Mer (00 %) : Capacité de se repérer sur mer ou dans les airs en utilisant cartes et sextant. Plus rare que la précédente, cette compétence suppose généralement une formation spécialisée, éventuellement acquise à l'occasion d'un service militaire.

Voile (00 %)

Capacité de piloter un bateau qui utilise la voile comme mode de propulsion principal. Cette compétence couvre aussi bien la manœuvre du bateau que son gréement et son entretien. Quand les grands vaisseaux de transport étaient encore à voiles, cette compétence était prioritaire pour un marin. Au XX[e] siècle, elle concerne surtout la navigation de plaisance et les petites embarcations.

Zoologie (00 %)

Disparue dans la Cinquième Édition des règles, cette compétence a été remplacée par Biologie. Elle reste pourtant très utile dans nombre de scénarios et campagnes. Dans *Le Royaume des Ombres*, elle joue un rôle très important et peut même s'avérer vitale dans *Quand Tombent les Ténèbres*. Soulignons que Biologie est toujours présente sur la feuille de personnage mais qu'il faut la considérer comme une compétence plus générale qui couvre les connaissances ne relevant pas directement de la Botanique et de la Zoologie (la microbiologie par exemple).

Jet de Chance de groupe

Dans cette campagne, il est indiqué de temps à autre qu'un jet de Chance de groupe est nécessaire. L'auteur entend par là un jet de Chance sous la Chance la plus faible du groupe considéré (ou, si le Gardien le souhaite, sous celle d'un PNJ clé). Pour prendre un exemple, si George, Bill et Lin décident de s'aventurer dans une caverne à la poursuite d'un sectateur alors que Jeff, Mike et Art restent à leur hôtel, le jet de Chance de l'équipe dans la caverne ne concernera que les investigateurs présents et sera fait sous la Chance de l'un d'entre eux. Il ne sera pas affecté par le trio resté à l'hôtel.

La Troisième Édition des règles définit la Zoologie comme suit : quand l'utilisateur dispose d'un spécimen de taille raisonnable (le niveau de compétence de l'utilisateur et le Gardien décideront de ce qui est "raisonnable"), cette compétence permet d'identifier l'animal sur lequel ce spécimen a été prélevé. Elle permet aussi de déterminer la niche écologique probable et l'habitat d'un animal inconnu.

Nouveaux sortilèges

Deux sortilèges relatifs aux Goules jouent un rôle important dans cette campagne et sont donc traités ici. Appeler/Congédier Mordiggian est un nouveau sort pour *L'Appel de Cthulhu* alors que Contacter une Goule est déjà connu des joueurs puisqu'il figure dans le livre des règles. Deux autres sorts ignorés par les règles mais particulièrement dignes d'intérêts sont aussi décrits.

APPELER/CONGÉDIER MORDIGGIAN : Mordiggian est actuellement prisonnier des Contrées du Rêve. Sa présence dans le Monde de l'Éveil est forcément limitée dans le temps, même lorsque ce sortilège est utilisé.

Comme les autres sorts de même type (voir le livre des règles), il peut être employé par un sorcier unique ou par un groupe. Dans le second cas, chaque participant non initié ne peut sacrifier que 1 point de Magie au rituel. Ceux qui connaissent le sortilège peuvent bien sûr y consacrer tous leurs PM.

Appeler Mordiggian est normalement lancé de nuit, à proximité d'un cimetière ou d'un ossuaire. Chaque participant au rituel doit consommer la chair crue d'un cadavre goule ou humain. La quantité absorbée peut être réduite (une simple bouchée suffit) mais doit absolument être avalée. Les non cannibales et autres personnes peu portées vers ce type de nourriture perdent alors 1/1D6 points de SAN.

Le total des points de Magie sacrifiés représente le pourcentage de chances pour que Mordiggian apparaisse effectivement. Un échec grave (96 et plus) indique systématiquement un échec du rituel. Si plus de 100 PM sont dépensés, les points en excès réduisent la durée d'incantation de 1 minute par point.

L'incantation d'Appeler Mordiggian prend 1 minute par PM sacrifié, moins 1 minute par point au-dessus de 100 (comme expliqué plus haut). Cette durée ne peut pas descendre au-dessous de 1 minute. Les pertes de SAN associées à ce sortilège sont de 1/1D6 points pour la consommation rituelle de chair et de 1D10 points pour le sorcier, auxquels s'ajoutent les 1D6/1D20 points suscités par l'apparition de Mordiggian.

Mordiggian déteste être invoqué par d'autres que ses adorateurs et montre alors violemment son déplaisir. Ceux qui affrontent sa colère n'ont que peu de chances de survie. Les adorateurs régulièrement assemblés sous la conduite d'un prêtre (une Goule certainement) peuvent communier avec leur dieu sans craindre ses foudres. De tels adorateurs ne manqueront sans doute pas de lui offrir des cadavres. Le séjour terrestre de Mordiggian est nécessairement limité et ne saurait dépasser 25 minutes (1 minute pour chacun de ses points de POU). Il ne peut être Appelé sur Terre plus d'une fois par nuit.

CONTACTER UNE GOULE : Ce sortilège est fréquemment utilisé dans *Le Royaume des Ombres*. Il est décrit dans les règles de *L'Appel de Cthulhu* page 145. Les versions présentées ci-dessous ont été adaptées aux besoins particuliers de la campagne et sont plus détaillées.

Contacter une Goule existe sous deux formes : Contacter une Goule Inférieure et Contacter une Goule Supérieure. Il s'agit de deux sortilèges distincts. Contacter une Goule Inférieure est de loin le plus répandu des deux. Contacter une Goule Supérieure ne devrait pas être utilisé en dehors de cette campagne sans l'accord exprès du Gardien.

CONTACTER UNE GOULE INFÉRIEURE : Il faut sacrifier 8 points de Magie pour lancer ce sortilège. Il est indispensable que ce soit fait à proximité d'un lieu propice aux Goules, cryptes ou cimetières par exemple, et de nuit, de préférence au clair de lune.

Le rituel est relativement simple. Le sorcier doit brandir une pièce de chair humaine et prononcer quelques mots en langue goule pour attirer ces ignobles monstres hors de leur cachette. Le tout ne prend qu'une minute ou deux. Le Gardien peut fixer librement les chances de succès mais l'absence de lune ou une couverture nuageuse devrait se traduire par un modeste malus. Quel que soit le résultat de son incantation, le sorcier perd 1D3 points de SAN auxquels s'ajoutent 0/1D6 autres points si une Goule répond effectivement à son appel. Cette dernière apparaît après 1D100 heures ou quand le Gardien le juge bon.

La Goule Inférieure éventuellement contactée par ce sortilège est un spécimen quelconque de la population locale. Sa liberté d'action reste entière et elle peut très bien se montrer hostile. Son attitude vis-à-vis du sorcier dépend des actions de celui-ci et de la personnalité de la Goule concernée.

CONTACTER UNE GOULE SUPÉRIEURE : Il faut sacrifier 8 points de Magie pour lancer ce sortilège, obligatoirement à proximité d'un lieu fréquenté par des Goules Supérieures. Ces dernières sont beaucoup plus rares que leurs moindres cousines. Seules les zones dotées d'une forte population goule ou accueillant des clans goules très organisés abritent éventuellement des Goules Supérieures. Le sortilège doit être lancé de nuit et de préférence au clair de lune.

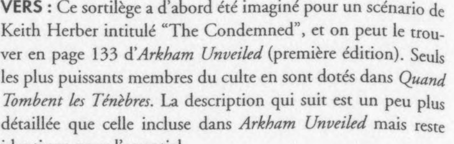
Le sorcier doit brandir une pièce de chair humaine et prononcer une incantation en langue goule au cours de laquelle l'autorité de Mordiggian est fréquemment invoquée. Le tout ne prend que deux ou trois minutes. Le Gardien peut fixer librement les chances de succès mais l'absence de lune ou une couverture nuageuse devrait se traduire par un modeste malus. Quel que soit le résultat de son incantation, le sorcier perd 1D4 points de SAN auxquels s'ajoutent 0/1D6 autres points si une Goule Supérieure répond effectivement à son appel. Cette dernière apparaît après 1D100 heures ou quand le Gardien le juge bon.

La Goule Supérieure éventuellement contactée par ce sortilège est un spécimen quelconque de la population locale. Sa liberté d'action reste entière et elle peut très bien se montrer hostile. Son attitude vis-à-vis du sorcier dépend des actions de celui-ci et de la personnalité de la Goule concernée.

CRÉER UN PORTAIL D'ONIROLOGIE : Ce sortilège ressemble beaucoup au classique Création de Portail des règles de *L'Appel de Cthulhu* et se trouve décrit en page 11 des *Contrées du Rêve Revisitées*. Il ouvre une voie d'accès physique aux Contrées du Rêve. Il n'est pas proposé aux investigateurs mais un Portail de ce type existe dans le scénario *Quand Tombent les Ténèbres*.

Le créateur du Portail doit connaître le lieu des Contrées du Rêve où s'ouvrira le Portail. Il s'est donc déjà rendu en cet endroit au moins une fois. 4 points de POU permanents sont sacrifiés à cette création.

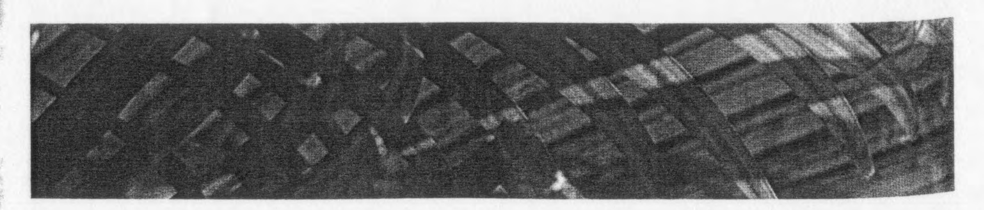
Un tel Portail constitue une puissante construction magique. Les habitants et objets du Monde de l'Éveil peuvent librement circuler dans les deux sens sans avoir recours au sommeil et aux rêves. Les créatures originaires des Contrées du Rêve (ses habitants humains et certains êtres, comme les Zoogs, qui ne se rencontrent que dans les Contrées du Rêve) ne peuvent en revanche l'emprunter pour accéder au Monde de l'Éveil. Cela signifie donc que les Goules (et certaines créatures du Mythe fréquemment rencontrées dans les Contrées du Rêve mais également présentes à l'occasion dans le monde physique, Gugs et Ghasts, par exemple) peuvent l'emprunter librement dans les deux sens. De plus, certains objets du Monde de l'Éveil sont métamorphosés par leur importation dans les Contrées du Rêve et conservent ensuite leur nouvelle forme, même après retour dans le Monde de l'Éveil.



VERS : Ce sortilège a d'abord été imaginé pour un scénario de Keith Herber intitulé "The Condemned", et on peut le trouver en page 133 d'*Arkham Unveiled* (première édition). Seuls les plus puissants membres du culte en sont dotés dans *Quand Tombent les Ténèbres*. La description qui suit est un peu plus détaillée que celle incluse dans *Arkham Unveiled* mais reste identique pour l'essentiel.

Vers provoque la croissance de milliers d'asticots noirs dans l'appareil digestif de la victime. Ces parasites finissent par atteindre une quinzaine de centimètres de long et se déversent alors en se tortillant par tous les orifices disponibles. La mort du sujet par étouffement en est un des effets secondaires. Le sortilège fonctionne automatiquement dans le cas d'une cible inconsciente ou endormie; sinon, il dépend d'un jet de POU contre POU sur la Table de Résistance. Quand le sortilège est lancé avec succès, ses effets sont particulièrement pénibles à observer (perte de 1/1D6 points de SAN) et rien ne peut y mettre fin.

Le sorcier doit sacrifier 6 points de Magie pour lancer ce sort. Les vers continuent de se déverser tant que la victime est vivante et ne disparaissent pas après sa mort (mais ne présentent aucun danger pour les témoins). Pour déterminer la durée de l'agonie de la victime, se référer aux règles sur la Noyade détaillées dans les règles de *L'Appel de Cthulhu*.



GUIDE PRÉALABLE

Goules

Les Goules jouent un rôle central dans *Le Royaume des Ombres*. Ce chapitre décrit les diverses espèces et sous-espèces de Goules qui apparaissent dans cette campagne, ainsi que les sorts et ouvrages qui leur sont associés.

Goules Inférieures (Race Inférieure Indépendante)

"Ces personnages étaient rarement tout à fait humains, mais l'écart présentait différents degrés et ils étaient souvent proches de l'Humanité. La plupart des corps, grossièrement bipèdes, étaient légèrement penchés en avant et ils avaient une physionomie vaguement canine. La majorité semblait faite d'une sorte de caoutchouc."

– H.P. Lovecraft, "Le Modèle de Pickman"

Ce type de Goule est généralement connu des joueurs de *L'Appel de Cthulhu* puisqu'il correspond à la version présentée dans les règles. La description qui en est faite ici est sensiblement plus complète et s'écarte parfois légèrement de l'original, tout en restant parfaitement compatible avec le cadre fixé par les règles.

Nombre de Goules Inférieures sont des êtres caoutchouteux répugnants, arborant sabots, mains griffues et traits canins. D'autres sont moins bestiales et dotées de traits plus présentables : elles ont des pieds normaux (ou relativement normaux) plutôt que des sabots, une mâchoire passablement humaine, etc. Certaines peuvent même passer pour des humains une fois vêtues d'une tenue calculée pour dissimuler leurs traits les plus suspects. Leur langage a été décrit comme une série de sons inarticulés et de couinements. La plupart parlent pourtant ou, tout au moins, comprennent la langue du pays qui les abrite. Ces ignobles monstres malsains sont de grands fouisseurs et ils sont bien souvent couverts de la terre des sépultures qu'ils ont violées.

Les Goules ont creusé sous bien des cités des réseaux de tunnels. Soustraits à la sphère d'influence humaine, ces souterrains leur servent à la fois d'habitat et de routes protégées. Les Goules sont associées par divers folklores aux sorcières. Si elles attaquent parfois les humains, elles se nourrissent principalement de cadavres fraîchement enterrés. Il peut arriver qu'un humain devienne une Goule au terme d'une longue transformation. Les unions fertiles entre Goules et humains sont aussi possibles et leur produit, les Hu-Goules, sont décrites plus loin en page 17. Les Goules Inférieures sont capables d'utiliser armes et outils mais préfèrent généralement combattre avec leurs griffes et leurs dents. Il ne s'agit certainement pas de monstres décérébrés; leur niveau d'intelligence moyen correspond à celui des humains.

GOULES INFÉRIEURES, bipèdes charognards

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D6+6	16-17
DEX	2D6+6	13
INT	2D6+6	13
CON	2D6+6	13
POU	2D6+6	13
TAI	2D6+6	13
PV	(CON+TAI)/2	13 (arrondir à l'entier supérieur)

Déplacement : 9

Bonus aux dommages moyen : +1D4.

Armes : Griffes 30 %, 1D6 + bd; Morsure 30 %, 1D6 + verrouillage des mâchoires.

Armure : Projectiles et armes à feu n'infligent que la moitié des dommages normaux.

Sortilèges : Lancez 1D100. Si le résultat est supérieur à l'INT de la Goule considérée, elle ne dispose d'aucun sortilège. Dans le cas contraire, elle en connaît 1D3, voire plus, si le Gardien en décide ainsi.

Compétences : Creuser 75 %, Discrétion 80 %, Écouter 70 %, Grimper 85 %, Repérer la Putréfaction 65 %, Sauter 75 %, Se Cacher 60 %, Trouver Objet Caché 50 % et d'autres à la discrétion du Gardien.

Perte de SAN : 0/1D6.

Attaques des Goules : Au cours d'un même round, une Goule peut à la fois mordre et frapper de ses deux pattes griffues (un total de trois attaques donc). Si elle parvient à mordre un adversaire, elle s'accroche alors à lui de toute la force de ses mâchoires et lui inflige automatiquement 1D4 points de dommages tous les rounds suivants. Elle cesse dans ce cas d'utiliser ses griffes. Elle ne lâche prise que si elle est tuée ou délogée par une réussite de FOR contre FOR sur la Table de Résistance.

Notes : Dans *Le Royaume des Ombres*, les Goules Inférieures représentent le type de Goules le plus fréquemment rencontré sur Terre. Ces créatures dégénérées (selon les standards de la plupart des humains) ont un mode de vie primitif et bien souvent répugnant. Elles évitent les humains et protègent par tous les moyens le secret de leur existence. Ceux qu'elles surprennent dans leur domaine sont donc rarement épargnés.

Goules Supérieures (Race Inférieure Indépendantes)

"Des dizaines d'échos sardoniques semblaient répondre à son cri; aussi inhumains que des hurlements d'hyène, ils restaient pourtant intelligibles et répétaient sans fin le nom de Mordiggian. Une horde de créatures surgit dans la pièce et Phariom reconnut à leurs

robes violettes des prêtres du dieu-goule. Elles avaient retiré leurs masques en forme de crâne et leurs visages mi-humains mi-canins étaient tout à fait diaboliques. Elles avaient aussi enlevé leurs moufles... Elles étaient au moins une douzaine. Leurs griffes luisaient dans cet éclairage sanglant comme des crochets de métal sombre; leurs crocs pointus, plus longs que les clous d'un cercueil, retroussaient leurs babines humides."

– Clark Ashton Smith, "The Charnel God"

Les Goules Supérieures ressemblent davantage à celles qui hantent les histoires de Clark Ashton Smith et constituent une race plus évoluée et sophistiquée que leurs moindres cousines. Les Goules Inférieures vivent souvent fort longtemps en dépit de leur mode d'existence primitif, les Goules Supérieures sont, elles, immortelles ou presque, un peu comme les Profonds. Elles sont aussi plus intelligentes et mieux organisées que leurs cousines inférieures. Elles bénéficient enfin d'une écrasante supériorité physique et représentent donc des adversaires particulièrement redoutables.

La description générale des Goules Inférieures reste valable pour les Supérieures; mais ces dernières apparaissent rarement sur Terre au cours de ce qu'on appelle "l'Histoire humaine reconnue". Elles sont plus fréquemment rencontrées aux époques qui précèdent ou succèdent à cette période, ou dans les Contrées du Rêve. Dans les Contrées, elles constituent généralement la caste dirigeante et religieuse des Goules locales et vivent plus souvent dans des temples soignés que dans des tunnels crasseux. Loin de se présenter comme des monstres répugnants de saleté, ces prêtres se drapent de robes violettes et cachent leurs visages derrière des masques de métal argenté en forme de crâne. Cette tenue dissimule suffisamment leurs formes pour que l'ignorant ne puisse deviner s'il a affaire à un humain, à une Goule ou à autre chose encore.

En combat, une Goule Supérieure n'emploie généralement que ses armes naturelles et compte sur la supériorité de ses muscles et de ses réflexes pour écraser tout adversaire humain. Ces créatures sont cependant en mesure, quand le besoin s'en fait sentir et que l'occasion se présente, d'utiliser toutes sortes d'armements et sortilèges. Infatigables, elles sont capables de distancer humains et chevaux.

GOULES SUPÉRIEURES, bipèdes charognards

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D8+6	19-20
DEX	2D8+6	15
INT	2D8+6	15
CON	2D8+6	15
POU	2D6+6	13
TAI	2D6+6	13
PV	(CON+TAI)/2	14 (arrondir à l'entier supérieur)

Déplacement : 15
Bonus aux dommages moyen : +1D4.
Armes : Griffes 40 %, 1D6 + bd; Morsure 30 %, 1D6 + verrouillage des mâchoires.
Armure : Projectiles et armes à feu n'infligent que la moitié des dommages normaux.
Sortilèges : Lancez 1D100. Si le résultat est supérieur à l'INTx2 de la Goule considérée, elle ne dispose d'aucun sortilège. Dans le cas contraire, elle en connaît 1D4, voire plus si le Gardien en décide ainsi.

Comment jouer les Goules

À divers moments de cette campagne, les investigateurs peuvent se trouver directement confrontés à des Goules. Ces rencontres se déroulent à l'occasion sans heurts, mais les Goules se montreront généralement plus enclines à dépecer les personnages qu'à prendre le thé en leur compagnie.

Les Goules peuvent être jouées de toutes sortes de manières et devraient recevoir un éventail de personnalités aussi large que celui de l'Humanité. Les spécimens les plus bestiaux sont éventuellement dotés d'une voix particulièrement grave et caillouteuse. D'autres seront affectées d'étranges timbres et résonances susceptibles d'alerter l'interlocuteur. Nombre d'entre elles parleront tout à fait normalement en dépit d'un vocabulaire limité (ou tout au moins particulier). (Si vous avez besoin d'un terme bien insultant pour une Goule s'adressant à un humain, essayez "viande"; exemple : "Envoie-moi ce bouquin, viande".)

Les investigateurs qui écoutent aux portes (peut-être aux Pompes Funèbres Beckwith dans *Pâture du Dieu*) risquent donc de surprendre des conversations sans comprendre réellement ce qui se passe. Ce type de scène est souvent très amusant pour le Gardien. Les timbres et accents étranges des Goules constitueront une énigme bien inquiétante pour l'investigateur qui écoute derrière une porte ou une fenêtre en se demandant qui peut parler ainsi.

Pendant les tests, cela nous a valu une scène mémorable. En désespoir de cause, les investigateurs s'introduisent une nuit dans les Pompes Funèbres Beckwith pour y chercher des indices susceptibles de les éclairer sur la situation. Le culte réagit rapidement à cette intrusion et une nuée de Goules quitte le cimetière voisin pour y faire face. Certaines s'approchent de la porte d'entrée, dont une, armée d'une lampe torche. Les investigateurs repèrent bien ce groupe mais le ciel couvert ne leur permet de distinguer que des silhouettes et le faisceau d'une lampe torche.

On frappe ensuite à la porte. Les investigateurs décident d'ignorer la chose, espérant que leurs visiteurs, quels qu'ils soient, finiront par s'en aller. La Goule n'est pas stupide et passer cette porte l'exposerait au tir de tous les intrus. Elle préfère donc frapper une troisième fois en criant, "Ouvrez! Police!" Le Gardien joue la Goule d'une voix grave et gutturale mais qui peut

Suite page suivante

Compétences : Creuser 75 %, Discrétion 80 %, Écouter 70 %, Grimper 85 %, Repérer la Putréfaction 65 %, Sauter 75 %, Se Cacher 60 %, Trouver Objet Caché 50 % et d'autres à la discrétion du Gardien.
Perte de SAN : 0/1D6.
Attaques des Goules : Au cours d'un même round, une Goule peut à la fois mordre et frapper de ses deux pattes griffues (un total de trois attaques donc). Si elle parvient à mordre un adversaire, elle s'accroche alors à lui de toute la force de ses mâchoires et lui inflige automatiquement 1D4 points de dommages tous les rounds suivants. Elle cesse dans ce cas d'utiliser ses griffes. Elle ne lâche prise que si elle est tuée ou délogée par une réussite de FOR contre FOR sur la Table de Résistance.

Hu-Goules (Race Inférieure Indépendante)

Ces créatures sont le produit d'unions contre nature entre Goules (presque toujours l'espèce inférieure) et humains. Il peut s'agir de monstres malformés mais aussi de spécimens suffisamment "présentables" pour s'intégrer aux sociétés humaines (celles dont la vue n'inflige aucune perte de SAN sont généralement dans ce cas). Ces Goules abâtardies sont traitées en inférieures par les leurs et guère mieux considérées que des esclaves. Quelques rares expériences d'hybridation ont cherché à rassembler dans une créature unique le meilleur des deux races mais les résultats sont généralement débiles tant mentalement que physiquement. Il arrive que le fruit de ces unions soit à la fois intelligent et solidement bâti mais d'étranges caractéristiques comportementales ou physiques risquent alors d'apparaître. Les Hu-Goules ne sont pas intrinsèquement malveillantes quoique leur environnement habituel (la compagnie des Goules) les transforme généralement en individus vicieux et cruels. Comme les humains, les Hu-Goules peuvent se métamorphoser en Goules et cette transformation est généralement beaucoup plus rapide, la moitié du chemin étant déjà fait.

HU-GOULES, malheureuses bâtardes

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3D8+6	19-20
FOR	3D6	10-11
DEX	3D6	10-11
INT	2D6+6	13
CON	3D6	10-11
APP	3D6-2	9-10
POU	3D6	10-11
TAI	2D6+6	13
ÉDU	1D6	3-4
PV	(CON+FOR)/2	12

Déplacement : 9
Bonus aux dommages moyen : +0.
Armes : Coup de Poing 55 %, 1D3 + bd (si APP>4) ; Griffes 30 %, 1D4 + bd (si APP ≤ 4); Morsure 30 %, 1D2 (si APP ≤ 4).
Armure : Généralement aucune; celles d'APP ≤ 4 ne subissent que les 3/4 des dommages normaux des armes à feu ou projectiles (arrondir à l'entier supérieur).
Sortilèges : Généralement aucun.
Compétences : À la discrétion du Gardien; certaines, voire la plupart, sont capables de s'intégrer à la société humaine.
Perte de SAN : De 0/0 à 0/1D4 suivant leur apparence.

encore être celle d'un humain. C'en est trop pour un des investigateurs. Convaincu du pire, il tire plusieurs fois à travers la porte. La Goule tombe et, le temps que ses compagnes réagissent, les investigateurs terrifiés sont déjà en train de foncer à l'extérieur vers le Portail. La poursuite qui s'ensuivra est un modèle du genre.

Le Gardien doit toujours garder à l'esprit que les Goules sont, par-dessus tout, attachées au secret. Les humains qui apprennent leur existence doivent être réduits au silence, par élimination ou "persuasion". Leurs ignobles pratiques n'impliquent pas nécessairement une malfaisance intrinsèque, tout au moins selon les définitions habituelles. Les investigateurs qui les laissent tranquilles n'ont rien à craindre d'elles. Mais bien sûr, toute la campagne vise à intéresser les PJ aux affaires goules et cela provoquera probablement la fureur de ces humanoïdes troglodytes.

En résumé, le Gardien devra s'attacher à produire pour cette campagne un vaste éventail de Goules. Il est vrai que nombre d'entre elles, voire la plupart, vivent dans des tunnels crasseux et se repaissent de cadavres. Mais il en existe d'autres, comme Franklin Quigley (*Parents et Alliés*), qui vivent au milieu des humains. Quigley doit recourir à la magie pour masquer son apparence repoussante, cependant toutes les Goules (et Hu-Goules) présentées ici n'arborent pas nécessairement des traits bestiaux. Certaines peuvent se mêler aux humains sans recourir à la magie et ne s'en privent pas. (Certains jugeront sans doute que cela va à l'encontre de la plupart des récits de Lovecraft. Ils ont peut-être raison mais cette idée a été abondamment développée par les légendes du monde réel qui ont inspiré Lovecraft, Smith, etc.)

En combat, les Goules peuvent être jouées de toutes sortes de manières. Elles peuvent se présenter en nombre et compter sur leurs griffes et leur force pour venir à bout de leurs adversaires. D'autres emploieront des armes et un fusil ne doit pas être considéré comme trop sophistiqué (même s'il vient d'être arraché à un investigateur). Des Goules décidées à l'offensive sont capables de se ménager un tunnel dans la cave de l'immeuble occupé par les investigateurs. Le réseau des égouts constitue aussi un moyen d'accès privilégié. Les Goules sont rarement obligées de voyager en surface et quand c'est le cas, elles préfèrent normalement profiter du couvert de l'obscurité.

Le Gardien ne doit pas se sentir obligé d'employer le stéréotype de la Goule ignorante, primitive et répugnante à chaque scène de cette campagne. Certaines se révéleront fort sophistiquées et instruites. À Zul-Bha-Sair (la citée des Contrées du Rêve de *La Maison des Morts*), ce sont les Goules qui règnent sur les humains.

Mordiggian, le Dieu Charognard (Grand Ancien)

"...c'était une masse de ténèbres, noire et impénétrable, qui aveuglait pourtant d'un étrange éblouissement. Elle semblait aspirer les flammes des urnes rouges et glacer la salle d'une atmosphère de mort et de néant ultime. C'était une sorte de colonne vermiforme, énorme comme un dragon, et ses derniers anneaux surgissaient encore des ténèbres du couloir. Mais elle changeait constamment, tourbillonnant comme si les énergies des noirs millénaires s'étaient incarnées en tornade. Elle ressembla un instant à quelque géant démoniaque à la tête sans yeux et au corps sans membres puis, d'un bond, elle s'engouffra dans la pièce comme la fumée d'un mauvais feu."

– Clark Ashton Smith, "The Charnel God"

Mordiggian est une création de Clark Ashton Smith. Décrite en détail dans "The Charnel God" (et mentionnée dans seulement deux autres histoires), cette entité est installée dans un grand temple de la cité de Zul-Bha-Sair. Celle-ci se trouve sur Zothique, un continent de notre futur lointain. Étant donné son décor fantastique et pseudo médiéval, il n'est pas difficile de l'imaginer dans les Contrées du Rêve.

Pour *Le Royaume des Ombres*, nous avons considéré que c'était bien le cas : Zothique se trouve dans les Contrées du Rêve. (Les puristes peuvent toujours estimer qu'il s'agit d'une projection onirique du Zothique à venir.) Mordiggian fut adoré dans le passé perdu de la Terre comme un dieu de la mort et de la charogne. Son appétit pour les cadavres humains était insatiable et il était fidèlement servi par ses prêtres et adorateurs goules. Les humains aussi pratiquaient son culte, plus par prudence que par ferveur.

La chute de Mordiggian est intervenue à peu près en même temps que celle de la plupart des Grands Anciens. Il a été banni dans les Contrées du Rêve où son influence est plus ou moins limitée à une unique cité maudite, Zul-Bha-Sair. Son pouvoir y est absolu mais il ne peut guère affecter le monde réel. Il arrive que des adorateurs l'invoquent sur Terre mais cela se produit rarement.

Dans les Contrées du Rêve, le culte de Mordiggian n'accueille guère que des Goules et les prêtres appartiennent presque tous à l'espèce supérieure. Zul-Bha-Sair abrite un grand temple de pierre où le dieu vivrait en compagnie d'une cohorte de ses prêtres. Les humains de cette cité ignorent la véritable nature de ces prêtres, même si de nombreuses rumeurs prétendent, à raison, qu'il s'agit de Goules. Vêtus de longues robes à capuches violettes, ils cachent leurs visages derrière d'éclatants masques d'argent en forme de crâne. Ils quittent rarement le temple si ce n'est pour recueillir les morts de la cité. Tous les défunts de la cité appartiennent à Mordiggian et à ses prêtres. Les cadavres sont emportés dans le temple et ne réapparaissent jamais. D'horribles rumeurs courent sur leur destination finale mais les gens de la cité se satisfont de cet état de choses. La région de Zul-Bha-Sair n'accueille aucun cimetière; la présence de Mordiggian les rend inutiles.

Curieusement, Mordiggian se montre beaucoup moins malveillant que la plupart des autres Grands Anciens. Il paraît ne s'intéresser qu'aux cadavres, les proies vivantes ne semblant pas l'attirer. Ceux qui violent les règles du temple (et lui subtilisent un cadavre, par exemple) doivent pourtant redouter sa fureur. Le temple de Mordiggian est ouvert à tous. Les visiteurs peuvent librement accéder à l'esplanade et à certaines pièces du bâtiment. Ils sont rares; il semble qu'aucun visiteur n'a jamais été mis à mal par les prêtres du Dieu Charognard mais les humains préfèrent rester à l'écart.

Dans le monde physique, le culte de Mordiggian est rarement pratiqué, si ce n'est par les Goules. Grâce aux tunnels ouverts sur les Contrées du Rêve; ces dernières peuvent garder un certain contact physique avec leur divinité. Aucun adorateur humain n'a jamais été mentionné si l'on excepte les gens en cours de transformation.

Une rencontre avec Mordiggian est un événement terrifiant. Quand il paraît, le feu, la chaleur et la lumière sont aspirés par sa masse de néant. La température tombe de plusieurs degrés et un silence de mort écrase les alentours. La vue du dieu provoque un étrange éblouissement et ceux qui l'attaquent doivent réussir des jets de Trouver Objet Caché pour avoir la moindre chance de succès. Ceux qui s'aventurent à proximité disparaissent presque complètement et leurs compagnons doivent, là encore, réussir des jets de Trouver Objet Caché pour distinguer ce qu'ils font. Soulignons que les Goules sont plus ou moins immunisées contre cette obscurité environnante, en particulier les Goules Supérieures (le Gardien peut accorder des bonus à leurs jets de Trouver Objet Caché).

En combat, Mordiggian se contente d'absorber ses victimes. Celles-ci sont alors instantanément paralysées et meurent en 1 round ou 2 (6 secondes au mieux). Le cadavre est rapidement dissout par cette entité vorace et aucune trace de l'existence de la victime ne sera jamais retrouvée dans le monde réel ou les Contrées du Rêve. Les attaques physiques sont de toute façon sans effet sur ce dieu.

MORDIGGIAN

FOR 30	DEX 20	INT 20	CON 55
POU 25	TAI variable	Déplacement 10	

Bonus aux dommages : /.
Armes : Absorption 90 %, paralysie quasi-instantanée et mort en 1 ou 2 rounds.
Armure : Aucune, mais Mordiggian ne peut être blessé que par les armes enchantées et la magie. Les armes enchantées n'infligent que les dommages minimaux.
Sortilèges : La plupart et surtout ceux qui ont trait à la mort (Animer les Cadavres, Contacter une Goule Inférieure, Créer un Zombie, etc.).
Perte de SAN : 1D6/1D20.

GUIDE PRÉALABLE

Les Goules dans le Folklore

Des investigateurs méthodiques chercheront sans doute à se renseigner sur les Goules en consultant les ouvrages du Mythe disponibles et la littérature profane. Cette dernière est particulièrement riche de références à ce sujet, même dans le monde réel. Pour ajouter à la culture du Gardien et lui fournir un aide de jeu bien pratique si les investigateurs consultent effectivement une bibliothèque, voici un large extrait de *The Vampire, His Kith and Kin* (1928) par Montague Summers [Le Vampire, Ses Parents et Alliés]. Vous pouvez photocopier ces pages pour les remettre aux joueurs.

En arabe, le mot pour sangsue est علق , qui dérive de la même racine "pendre", désigne cette sorte de mauvais Génie qu'on appelle Goule غول . La Goule est un démon femelle qui se nourrit de cadavres et hante les cimetières la nuit pour y déterrer ses ignobles repas. Elle prend parfois l'apparence d'une femme mi-humaine mi-diablesse, puisque nombre d'histoires la représente mariée à un époux qui découvre son abominable nécrophagie. Elle peut avoir des enfants et attire bien souvent les voyageurs à l'écart, dans des ruines isolées où elle les attaque soudainement pour les dévorer et sucer leur sang avec gloutonnerie. La Goule est une figure familière des *Mille et Une Nuits*, comme l'est l'histoire de ce Prince chasseur entraîné au loin par la poursuite d'une étrange bête et qui rencontre une ravissante demoiselle en pleurs assise sur le bas-côté. Elle explique qu'elle est la fille d'un roi indien et que sa caravane l'a perdue dans ce désert. Le jeune homme chevaleresque la prend en croupe mais un peu plus tard elle demande à descendre pour un certain besoin – les latrines sont considérées comme particulièrement hantées par les esprits mauvais et entités malignes et Jean de Thévenot nous dit dans ses *Travels into The Levant* ("Récemment traduit du français, folio, Londres, 1687" [Voyages au Levant]) : "Les Kerim Kiatib, scribes miséricordieux veillent sur lui (le Turc) en tout lieu, si ce n'est quand il fait ses besoins. Ils le laissent alors aller seul et attendent à la porte qu'il ressorte pour reprendre possession de lui. C'est pourquoi les Turcs, quand ils entrent en ce lieu, avancent d'abord leur pied gauche pour que l'Ange qui enregistre leurs péchés soit le premier à les protéger".

Le jeune homme entend des voix dans les latrines hantées. La prétendue demoiselle indienne s'écrie : "Mes enfants, je vous apporte aujourd'hui un bel adolescent bien gras". Et ils sont plusieurs à répondre : "Amène-le, Mère. Amène-le car nos ventres crient famine". À ces mots, il se met à trembler car il comprend qu'il a affaire à une Goule et quand elle revient il commence à prier à voix haute : "Ô toi qui es toujours prêt à écouter l'opprimé qui fait appel à Toi et Qui dévoile toute fourberie, accorde-moi de triompher de mon ennemi et protège-moi du mal, car Tu peux tout ce que Tu désires". En entendant ces mots, la Goule disparaît, et le prince peut rentrer chez lui.

(La Cinquième Nuit. *Les Mille Nuits et Une Nuits*, trd. Dr J.C. Mardus, Vol. I, 1899, pp. 57-59, "Histoire du Prince et de la Goule".)

Dans l'histoire de Sidi Nouman, un jeune homme épouse une femme appelée Amine, qui, à sa surprise, ne mange quand ils sont installés pour dîner qu'une assiette de riz grain par grain, saisissant chaque grain avec une épingle à cheveux. "Au lieu de se servir dans les autres plats, elle ne portait à sa bouche, d'un geste parfaitement délibérée, que de menues miettes de pain qui auraient tout juste rassasié un moineau". Le mari découvre qu'Amine quitte chaque nuit la maison et décide un soir de la suivre. Sidi Nouman conte ses aventures au Calife Haroun Alraschid et continue ainsi : "Je la vis qui entrait dans un cimetière proche de notre maison; je gagnais alors l'extrémité d'un mur qui s'avançait jusqu'au cimetière et, de cette cachette, j'aperçus Amine avec une Goule femelle. Votre majesté sait que les Goules des deux sexes sont des démons qui errent dans les champs. Elles habitent généralement des maisons

en ruine d'où elles surgissent pour surprendre les voyageurs afin de les tuer et de les dévorer. Quand elles ne rencontrent pas de voyageurs, elles se rendent de nuit dans les cimetières pour déterrer les corps et s'en nourrir. J'étais surpris et terrifié de voir ma femme avec cette Goule. Elles déterrèrent ensemble un mort qui avait été inhumé le jour même et la Goule y découpa à plusieurs reprises des morceaux de chair qu'elles mangèrent toutes les deux, tranquillement assises au bord de la tombe. Elles discutaient très calmement pendant ce repas sauvage et inhumain mais j'étais trop loin pour saisir leurs paroles. C'était sans doute aussi extraordinaire que ce souper dont le souvenir me fait encore frissonner. Quand elles eurent fini leur horrible repas, elles rejetèrent les restes de la carcasse dans la tombe avant de reboucher celle-ci avec la terre qu'elles en avaient retirée. (*Arabian Nights Entertainments*, traduit par le Rev. Edward Forster. New Edition, Londres, 1850, page 399.)

Lors du dîner suivant, Sidi Nouman s'en prend à sa femme et lui demande si les plats étalés devant eux ne sont pas aussi appétissants que la chair d'un homme mort. Furieuse, elle lui jette une coupe d'eau au visage et lui ordonne de prendre la forme d'un chien. Il connaît diverses aventures sous l'apparence d'un chien bâtard puis une jeune demoiselle experte en magie blanche lui fait retrouver sa forme initiale et lui donne un liquide qu'il devra jeter sur Amine en prononçant ces mots : "Reçois la punition de ta mauvaiseté". Amine se transforme alors en jument et l'animal est rapidement conduit à l'écurie.

Ce conte est assez semblable à une histoire rapportée par le dominicain Mathias de Giraldo, un exorciste de l'Inquisition, dans son *Histoire curieuse et pittoresque des sorciers, devins, magiciens, astrologues, voyants, revenants, âmes en peine, vampires, spectres, esprits malins, sorts jetés, exorcismes, etc., depuis l'Antiquité jusqu'à nos jours* (Ed. Fornari, Paris, 1846).

C'est un bon exemple des nombreuses histoires qui reflètent la croyance populaire dans les vampires. Au début du XVe siècle, un vieux marchand vivait dans une agréable banlieue de Bagdad. De nombreuses années de travail lui avaient permis d'amasser une fortune considérable pour laquelle il n'avait d'autre héritier qu'un fils qu'il aimait tendrement. Désireux de voir le jeune homme bien marié, il avait décidé d'arranger une union avec la fille d'un autre marchand, un ami de vieille date, qui comme lui avait fabuleusement prospéré. La demoiselle était malheureusement loin d'être belle et, quand on lui présenta son portrait, le jeune homme, Abdul-Hassan, demanda un peu de temps pour considérer la proposition.

Un soir, alors que selon son habitude il flânait au clair de lune dans la campagne proche de la maison de son père, il entendit un luth et une voix merveilleusement douce qui interprétait avec beaucoup d'art et de sentiment un certain chant d'amour. Le jeune homme bondit par-dessus le mur d'un jardin et découvrit que la chanteuse était une demoiselle extraordinairement belle. Assise sur le balcon d'une maison petite mais élégante, elle ne l'avait pas aperçu et continuait de le fasciner voix presque aussi enchanteresse que ses charmes éblouissants. Le lendemain matin, après ses dévotions, Abdul-Hassan chercha à se renseigner sur la dame. Mais elle menait une vie si retirée qu'il lui fallut beaucoup de temps pour s'assurer qu'elle n'était pas mariée. C'était la fille unique d'un philosophe auquel on prêtait un grand savoir, même s'il ne pouvait guère doter son enfant d'autres richesses que celle des sciences et des arts. Dès cet instant, le mariage suggéré au jeune homme lui devint odieux. Comprenant qu'il serait inutile de dissimuler, il s'entretint sans peur avec son père, avouant son amour et suppliant qu'on le laisse choisir sa propre femme. Comme jusqu'alors il avait toujours obéi en tout à son père aimant, celui-ci trouva impossible de lui refuser cette première requête sur un sujet si important. Il décida donc de ne mettre aucun obstacle au bonheur de son fils et se rendit chez le philosophe pour demander formellement la main de sa fille pour son propre fils. Après une cour assidue mais brève, le mariage fut célébré avec force splendeurs et plusieurs semaines passèrent dans un bonheur parfait. Abdul-Hassan nota pourtant que sa femme, Nadilla, ne partageait jamais avec lui les repas du soir. Pour s'excuser de ce singulier jeûne vespéral, elle rappelait qu'elle avait été habituée sous le toit de son père à un régime des plus frugaux. Mais après quelques semaines, Abdul-Hassan découvrit, une nuit qu'il s'éveillait d'un profond sommeil, qu'il était seul dans le lit conjugal. Il ne s'inquiéta d'abord pas vraiment, puis son anxiété s'accrut avec les heures qui passaient et son épouse ne revint que peu de temps avant l'aube. Décidé à élucider ce mystère, il feignit d'être endormi la nuit suivante, fermant les yeux pour épier les actions de sa femme. Dès qu'elle le crut endormi, elle passa un long manteau noir et sortit silencieusement. Il se leva alors et, après s'être rapidement habillé, la suivit à quelque distance. À sa surprise, elle quitta bientôt les rues principales pour gagner un cimetière éloigné que l'on prétendait affreusement hanté. Ne relâchant pas sa surveillance, il l'aperçut qui entrait dans une vaste crypte où il se risqua après mille précautions à jeter un œil. L'endroit était faiblement éclairé par trois lampes funéraires et, à sa grande horreur, sa jeune et belle épouse s'y trouvait assise en compagnie de Goules hideuses qui se préparaient à quelque ignoble festin. Un de ces monstres apporta un cadavre qui avait été enterré le jour même et celui-ci fut rapidement mis en pièces par les convives. Ils dévoraient ces lambeaux puants avec une évidente satisfaction et, pour se distraire, partageaient forces étreintes ou fredonnaient de sarcastiques hymnes funèbres. Craignant d'être pris ou même tué, le jeune homme s'enfuit dès qu'il le put vers sa maison et feignit, une fois sa femme rentrée, de dormir jusqu'au matin. Toute la journée passa sans qu'il donne le moindre signe de ce qu'il avait découvert mais quand le soir Nadilla s'excusa comme à son habitude de ne pas le rejoindre pour souper, il insista pour qu'elle mange avec lui. Elle refusa pourtant sans faiblir et il finit par laisser éclater sa rage et son dégoût : "Vous préférez donc garder votre appétit pour votre souper avec les Goules". Nadilla pâlit et ses yeux étincelèrent mais alors même qu'elle tremblait de fureur, elle ne répondit rien et se retira sans un bruit. Après minuit, cependant, alors qu'elle croyait son mari profondément endormi, elle s'exclama : "Maintenant, misérable, reçois la punition de ta curiosité". Dans le même instant, elle cala fermement son genou sur la poitrine de son mari et, le saisissant par la gorge, ouvrit une veine de ses ongles acérés pour sucer avidement son sang. S'arrachant à sa prise, Abdul-Hassan bondit sur ses pieds et lui porta un coup avec le stylet dont il s'était armé par prudence. Elle tomba et mourut sur le lit. Il appela à l'aide, la blessure à sa gorge fut pansée et la dépouille du vampire dûment enterrée le lendemain.

Mais après trois nuits, alors que les portes étaient toutes verrouillées, Nadilla apparut à minuit dans la chambre de son époux et l'attaqua avec une force et une férocité surhumaines, cherchant encore à déchirer sa gorge. Son arme s'avéra cette fois inutile et seule la fuite put le sauver. Le lendemain, on fit ouvrir la tombe où le cadavre était apparemment endormi puisqu'il semblait respirer. Les yeux étaient ouverts et fixaient horriblement l'assistance. Les lèvres étaient pleines et rouges, et toute la tombe baignait dans le sang frais. Après cela, tous se rendirent chez le vieux philosophe et celui-ci finit par révéler une histoire des plus remarquables. Il leur expliqua que sa fille, qui, comme il l'avait soupçonnée, avait étudié la magie noire, avait été mariée il y a quelques années à un haut fonctionnaire de la cour du Calife. Elle s'était aussitôt adonnée aux plus abominables débauches et avait été tuée par son mari outragé. Elle avait repris vie dans sa tombe et était retournée chez son père pour s'installer dans sa maison. Après avoir entendu cette histoire, l'assemblée décida que le corps devait être exhumé et incinéré. Un grand bûcher de bois sec fut bâti à grand renfort d'encens, d'aloès et autres épices coûteuses. Le corps, qui se contorsionnait l'écume à la bouche, fut placé dessus et réduit en cendres, et celles-ci furent jetées dans le Tigre pour que le courant les disperse et les emporte jusqu'aux vagues du Golfe Persique.

C'est une légende parfaitement typique du vampire oriental et on la retrouve encore et encore dans les histoires orientales et dans ces imitations qui ont connu tant de succès en Europe après qu'Antoine Galland eut offert à la France son adaptation des *Mille et Une Nuits*. Ainsi, dans *Les Contes Orientaux* du Comte de Caylus, qui sont racontés à un Roi de Perse affligé d'insomnie dans l'espoir de lui apporter le sommeil, on trouve l'histoire d'un vampire qui ne peut prolonger son existence qu'en dévorant de temps à autre le cœur d'un séduisant jeune homme. Il ne serait pas difficile de trouver d'autres contes semblables mais il s'agit souvent d'histoires de seconde ou troisième main, écrites pour la seule distraction du lecteur et sur lesquelles on ne peut donc s'appuyer.

La photocopie de cette page est autorisée dans le cadre d'un usage personnel.

GUIDE PRÉALABLE

Le Culte du Dieu Charognard

Aussi appelé Culte de Mordiggian ou Culte Charognard, il s'agit d'un culte goule qui recrute ses adorateurs chez les Goules et les humains. Tous vénèrent Mordiggian, un des Grands Anciens les plus obscurs (décrit en page 18).

Les origines du culte sont mystérieuses. Tout a dû commencer dans la France de la fin du XVIIe siècle, quand une société de nécromanciens et de pilleurs de tombes entra en contact avec les Goules de Paris. Un pacte fut conclu et les Goules recrutèrent les humains pour servir Mordiggian. Les deux communautés se complétaient admirablement : les humains pouvaient se charger de missions et quêtes d'informations inaccessibles aux Goules et les Goules offraient aux humains les secrets des rêves et la consommation des morts. L'existence du culte a été révélée par *Cultes des Goules*, un document rare rédigé par François-Honoré Balfour, Comte d'Erlette, et publié au début du XVIIIe siècle (voir page 29).

Peu après la publication de l'ouvrage de Balfour, le culte fut pratiquement détruit par les autorités. La plupart de ses membres s'enfuirent de Paris. Ceux qui restèrent se réfugièrent dans les profondeurs de la capitale et l'on prétend que des descendants de ces survivants continuent de hanter les catacombes parisiennes. À l'orée du XXe siècle, tous les fondateurs humains du culte s'étaient métamorphosés en Goules et leur capacité de survie s'en trouvait grandement accrue.

Le noyau fondateur du culte actuel avait quitté Paris, et la pression des autorités et des événements mondiaux ne lui avait toujours pas permis de recréer une base solide. Ces fugitifs décidèrent finalement de gagner un lieu reculé où les gouvernements et les ravages de l'Histoire ne pourraient les atteindre. Après avoir communié avec leur dieu, ils choisirent d'installer leur nouvelle forteresse dans une des plus sauvages et lointaines colonies du pays : la Guyane française.

C'est pendant l'année 1805, un siècle après la destruction du culte à Paris, que le site qui accueille maintenant des installations considérables reçoit les premiers arrivants. Les maladies tropicales prélèvent un lourd tribut et seuls les plus forts survivent. Mais dans cet enfer mortel pour la plupart des Européens, le culte va résister et finalement prospérer. Bien sûr, à cette époque, beaucoup de ses membres sont devenus des Goules ou ont au moins commencé à se transformer. Ils sont donc bien mieux armés contre les maladies et autres facteurs qui rendent la vie dans la jungle de la Guyane française extrêmement difficile.

Dans les années 1840, cette cellule secrète commence à étendre des ramifications hors de son refuge tropical. Se tournant de nouveau vers la civilisation, le culte rétablit son influence en France et contacte même certains des sectateurs laissés en arrière 130 années plus tôt. Il s'installe aussi dans certaines zones de l'Amérique du Sud et du Nord et, plus tard, à l'ouest et au sud de l'Europe. Bien souvent, les Goules déjà installées dans les centres de population constituent des recrues toutes désignées. Grâce à ces réservoirs d'adorateurs potentiels, le culte gagne lentement mais sûrement en taille et en influence.

Les années 1850 inaugurent une nouvelle ère pour la capitale du culte en Guyane française. Les bénéfices des récents succès sont investis pour réaménager ce qui n'était jusqu'à présent qu'un village de huttes et de grossiers bâtiments de bois. Les sectateurs vont même décider de bâtir un temple à leur sombre dieu, un temple digne de cette entité qu'ils croient destinée à régner sur des millions d'adorateurs. Prenant modèle sur le temple de Mordiggian à Zul-Bha-Sair (décrit page 133) et peut-être influencés par l'esthétique des ruines mayas et aztèques récemment découvertes, ils entreprennent de construire une pyramide à degrés. Il faudra quatre décennies pour mener à bien ce projet. Le temple n'est pas particulièrement grand si on le compare à ses équivalents précolombiens mais il n'en constitue pas moins un travail remarquable si l'on considère son emplacement. Il se dresse au centre d'une place qui accueillera peu à peu toute une série de bâtiments soignés, bâtis de pierre ou de bois. L'ensemble est plus ou moins terminé dans les années 20. Les additions plus récentes sont le plus souvent destinées à accroître la capacité d'accueil et de stockage de la communauté. Dans un proche avenir, le culte envisage d'installer certains équipements modernes et, en tout premier lieu, un générateur, puisque sa forteresse n'est encore équipée d'aucune source d'énergie (ce qui interdit tout éclairage électrique, transmission radio, etc.).

Un des points clés du temple est son Portail d'Onirologie. Un sortilège extrêmement rare (décrit page 14) a permis de créer ce Portail qui constitue un lien physique entre le Monde de l'Éveil et les Contrées du Rêve. Quiconque le franchit pénètre physiquement au cœur du temple de Mordiggian à Zul-Bha-Sair. Les sectateurs utilisent cette voie pour leurs allées et venues entre les deux mondes et c'est aussi une ligne de ravitaillement indispensable pour ce temple perdu dans la jungle de Guyane française.

Le long terme

Malgré sa volonté bien compréhensible de survie et d'expansion, le culte ne perd pas de vue son véritable projet à long terme : subvertir la société humaine afin de rendre certaines pratiques taboues enfin acceptables. Il travaille donc à promouvoir la nécrophagie et le cannibalisme. Jusqu'à présent, ses succès dans ce domaine ne concernent guère que quelques individus dérangés en Europe et aux Amériques. Mais le culte espère bien banaliser un jour ces pratiques et contribuer ainsi au retour de Mordiggian dans le monde physique et à la fin à son emprisonnement dans les Contrées du Rêve. Les sectateurs mesurent bien la difficulté de leur tâche et comptent beaucoup sur l'accroissement de la population mondiale pour voir disparaître certains obstacles. Ils font le pari qu'à partir d'un certain degré de surpopulation, gouvernements et civilisations accepteront de réévaluer leurs vues sur la nécrophagie et se mettront à considérer les cadavres humains comme un important gisement nutritionnel.

D'une certaine manière, le culte est extrêmement fataliste. Les initiés ne considèrent pas l'installation de Mordiggian sur Terre comme une nécessité urgente, ni même que la chose est possible ou judicieuse. La plupart jugent que leur dieu devra encore attendre des décennies ou des siècles avant que sa libération soit seulement envisageable. Ce sentiment général est d'ailleurs appuyé par une série de prophéties inscrites dans *Cultes des Goules*. L'auteur a peut-être recueilli auprès d'un membre anonyme du culte parisien originel cette série de phrases et passages qui font vaguement allusions au futur du monde et au rôle à venir du culte goule. (L'ensemble est détaillé page 29.) Le culte attend la réalisation de ces prophéties et guette chaque signe de leur avènement tout en travaillant patiemment à subvertir l'Humanité pour son dieu. Le lecteur de la fin du XXe siècle peut juger, d'après l'explosion démographique actuelle et la raréfaction des ressources qui l'accompagne, à quel point le culte est proche de ses buts dans les années 40.

En prévision du jour où son dieu sera enfin libéré, le culte accroît progressivement la puissance du Portail d'Onirologie. Par ce lent processus, les sectateurs comptent le rendre capable de transporter Mordiggian lui-même et espèrent que ce chemin lui permettra un jour de pénétrer dans le Monde de l'Éveil. Leur création ne correspond donc plus exactement à la version standard générée par le sortilège Création d'un Portail d'Onirologie ; le Portail en Guyane française est décrit page 171.

Il faudra des dizaines d'années au moins pour que ce Portail offre à Mordiggian un passage vers notre monde et son arrivée ne constituera pas, de toute façon, la catastrophe que représenterait la libération d'autres divinités du Mythe de Cthulhu, à la fois plus puissantes et malveillantes. Le réveil du Grand Cthulhu, par exemple, impliquerait des conséquences monstrueuses mais tel n'est pas le cas pour Mordiggian. Celui-ci se contenterait certainement de s'installer en Guyane française où un empire à sa dévotion naîtrait bientôt. Les Goules, qui l'ignorent le plus souvent à l'heure actuelle, lui prêteraient massivement allégeance ; son pouvoir et son influence s'en trouveraient grandement accrus mais la chose resterait clandestine. L'Humanité n'étant pour lui qu'une source de nourriture, il est peu probable qu'il cherche véritablement à étendre le cercle de ses adorateurs (mais ses prêtres tenteront peut-être de renforcer les rangs du culte malgré l'apathie de leur dieu).

Les moyens du culte

Le Culte Charognard dispose de moyens considérables. Heureusement pour l'Humanité, ils sont très dispersés et difficiles à coordonner.

Cellules

Le culte compte des cellules en Europe occidentale et méridionale, en Amérique du Nord et du Sud, ainsi qu'en Afrique du Nord. C'est en France et en Belgique que l'on trouve le plus de sectateurs et de groupes affiliés au culte. Viennent ensuite les États-Unis et (sans respect de l'ordre) le Canada, le Brésil, la Hollande, l'Allemagne, l'Italie, l'Espagne, le Portugal, le Royaume-Uni et l'Égypte. Ces cellules sont généralement dépourvues d'influence réelle et leur principal souci est de garder leur existence secrète vis-à-vis des autorités. Certaines sont exclusivement composées de Goules ; d'autres ressemblent davantage à la cellule de Greenfield décrite dans *Pâture du Dieu*.

Même s'il existe des dizaines de cellules à travers le monde, l'ensemble ne constitue certainement pas une organisation universelle efficace. La majorité des Goules terrestres, par exemple, n'appartiennent pas au culte et ne savent rien ou pas grand-chose du dieu Mordiggian. Le culte compte bien renforcer les cellules existantes et en créer de nouvelles, mais là aussi il s'agit d'un projet de longue haleine.

Soulignons qu'en dépit de l'importance géographique du culte, rares sont les cellules véritablement décrites dans *Le Royaume des Ombres*. Nous avons voulu ainsi réduire aussi bien la taille que la portée de cet ouvrage et permettre au Gardien de créer les éléments supplémentaires correspondant le mieux à sa propre campagne.

La forteresse secrète

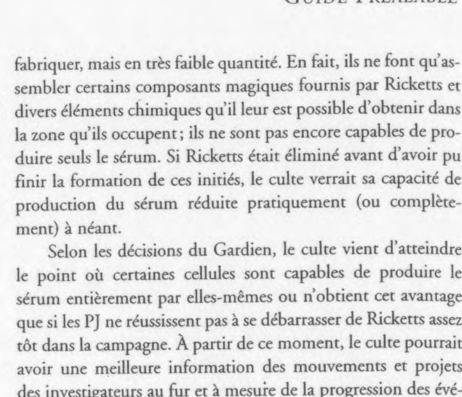
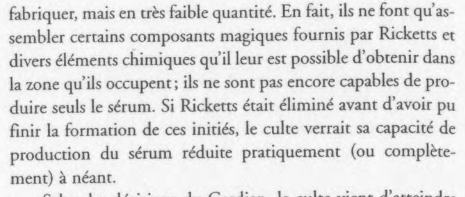
Le quartier général du culte a déjà fait l'objet d'une description succincte dans ce chapitre et il se trouve au centre de l'action dans *Quand Tombent les Ténèbres*. Il est la source de presque toute autorité à l'intérieur du culte et c'est là que sont conçus les plans d'action ou d'organisation. Sa destruction aurait des conséquences incalculables. Le culte perdrait non seulement son meilleur moyen de communication avec le dieu et les prêtres des Contrées du Rêve mais aussi ses meilleurs penseurs et administrateurs.

Formule 4 (Sérum de Rêve)

Seules quelques cellules disposent déjà de cette invention récente, décrite en détail en page 99. Si le culte réussit à généraliser son utilisation, il peut en attendre d'immenses bénéfices dans les années à venir. Mis au point par le chimiste américain Arnold Ricketts, ce liquide transporte la conscience de l'utilisateur à Zul-Bha-Sair, la cité des Contrées du Rêve. Le culte l'utilise comme un moyen parfaitement sûr de communication à longue distance. Les chefs de cellules disposant du précieux sérum en prennent régulièrement pour se retrouver à Zul-Bha-Sair par la pensée. Ils peuvent alors consulter les prêtres de Mordiggian et recevoir nouvelles et instructions. Morton Hadley, le chef des sectateurs dans *Pâture du Dieu*, reçoit une partie de ses ordres par ce biais.

Ricketts est longtemps resté la seule personne capable de produire le Sérum de Rêve. Les difficultés inhérentes à son enchantement rendaient alors la production lente et peu efficace. Dernièrement, d'autres membres du culte ont appris à le

Le chimiste et ses œuvres.

fabriquer, mais en très faible quantité. En fait, ils ne font qu'assembler certains composants magiques fournis par Ricketts et divers éléments chimiques qu'il leur est possible d'obtenir dans la zone qu'ils occupent ; ils ne sont pas encore capables de produire seuls le sérum. Si Ricketts était éliminé avant d'avoir pu finir la formation de ces initiés, le culte verrait sa capacité de production du sérum réduite pratiquement (ou complètement) à néant.

Selon les décisions du Gardien, le culte vient d'atteindre le point où certaines cellules sont capables de produire le sérum entièrement par elles-mêmes ou n'obtient cet avantage que si les PJ ne réussissent pas à se débarrasser de Ricketts assez tôt dans la campagne. À partir de ce moment, le culte pourrait avoir une meilleure information des mouvements et projets des investigateurs au fur et à mesure de la progression des événements. Il revient au Gardien de décider du calendrier de cet accroissement des capacités de communication du culte – un moyen bien pratique d'adapter l'efficacité des ripostes à la réussite des joueurs. Le Gardien devra cependant rester prudent et soigneusement peser toutes les conséquences possibles de ce mode de communication.

Le Portail d'Onirologie

Profondément enfoui dans les replis du temple terrestre de Mordiggian, ce Portail constitue un moyen d'accès physique aux Contrées du Rêve. Il permet aux sectateurs d'aller et venir entre le Monde de l'Éveil et les Contrées du Rêve et d'utiliser Zul-Bha-Sair comme une source de ravitaillement.

Le Portail a été créé sous l'influence maligne de Mordiggian. Le culte ne pourrait maintenant le recréer car les sorciers qui l'ont initialement enchanté sont morts depuis longtemps. Sa destruction serait une véritable catastrophe. Il est peu probable que Mordiggian fournisse une seconde fois les connaissances nécessaires sans y réfléchir sérieusement et ceux qui n'auraient pas réussi à protéger le premier Portail ne seraient peut-être pas jugés dignes d'en recevoir un second. Cette intelligence extraterrestre et immortelle pourrait d'ailleurs mettre des siècles à prendre une décision. Les dieux sont parfois capricieux.

C'est ce même Portail que le culte intensifie progressivement pour permettre son utilisation par le dieu lui-même. Si ce projet est mené à bien, Mordiggian pourra ainsi gagner le Monde de l'Éveil. Ce renforcement du Portail demandera heureusement des décennies de travail et d'enchantements.

La magie du culte

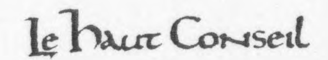
D'une manière générale, les membres du culte manquent de connaissances magiques. Si l'on excepte le sortilège Contacter une Goule Inférieure, rares sont les sectateurs capables de la moindre sorcellerie. Même les prêtres du culte ne sont pas de grands sorciers, hormis quelques exceptions notables.

Ils sont bien sûrs très anxieux d'accroître leurs connaissances magiques mais les Goules Supérieures de la prêtrise de Zul-Bha-Sair répugnent à partager leurs secrets avec quiconque, y compris les membres du culte du Monde de l'Éveil. Cela tient sans doute à la méfiance que leur inspirent les

sectateurs humains mais aussi à un vigoureux instinct de protection des secrets de la magie. Il existe donc une fracture entre le culte de Guyane française et la hiérarchie de Zul-Bha-Sair et cette rivalité ne peut que ralentir le développement déjà bien lent du culte.

Certains sortilèges fréquemment rencontrés dans les scénarios et les campagnes de *L'Appel de Cthulhu* ne sont donc pas détenus par ce culte particulier. Celui qui lui serait le plus utile est Création de Portail. À l'heure actuelle, l'absence d'un moyen de transport entre les diverses cellules constitue le principal handicap à son développement. Que des investigateurs détenant des ouvrages ou parchemins contenant ce sortilège, ou d'autres, laissent le culte mettre la main dessus et, dans quelques mois, redoublera le danger présenté par cette organisation. Un moyen de transport sûr constituerait pour le culte un atout inestimable et il pourrait alors se concentrer sur son projet véritable, la subversion de l'Humanité et (finalement) la libération de Mordiggian.

Note au Gardien : Si le culte apprend qu'un investigateur particulier détient des connaissances magiques, il va sans doute vouloir le capturer et l'interroger. Ce type d'informations devrait pourtant être fort difficile à obtenir sauf usage intensif et systématique de ses sortilèges par l'investigateur (une attitude rare dans L'Appel de Cthulhu, *ou qui devrait l'être).*



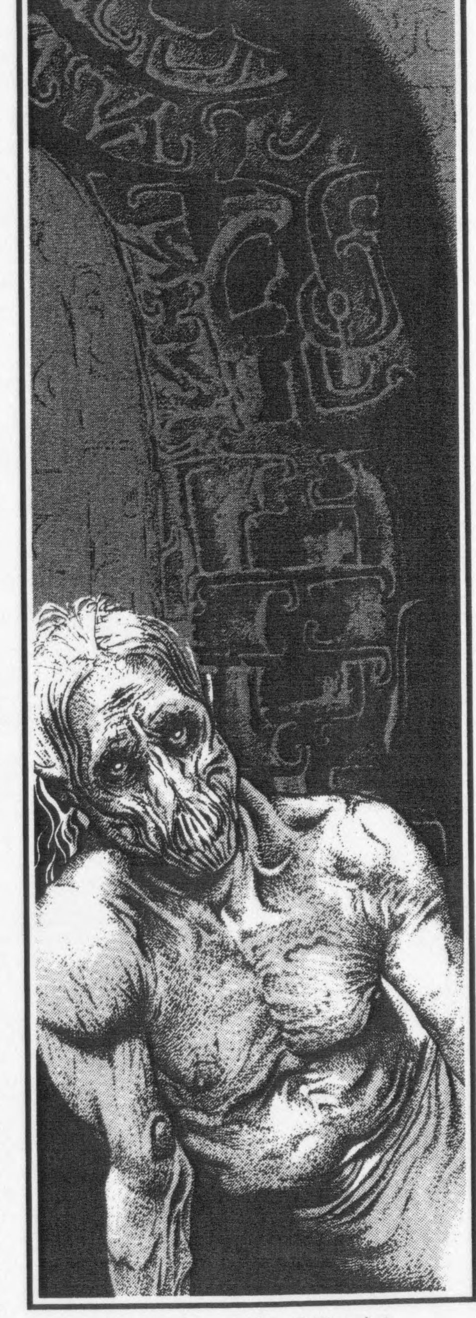
Le Haut Conseil

Sur Terre, le culte de Mordiggian est dirigé par "Le Haut Conseil de Mordiggian". Il s'agit d'un triumvirat de prêtres, traditionnellement composé ces dernières décennies d'au moins un humain et une Goule Supérieure. Le troisième membre est plus souvent humain que goule, mais à l'heure actuelle ce siège est occupé par une Hu-Goule. Le Haut Conseil loge à l'intérieur de la grande pyramide et reçoit ses ordres de Mordiggian et du clergé de Zul-Bha-Sair.

Il exerce un pouvoir absolu sur la communauté de Guyane française mais les autres branches du culte sont, par nécessité, dirigées de façon plus décentralisée. Avec les années, le culte s'est implanté aux quatre coins du monde et cette extension suscite des besoins en communication toujours plus importants.

Le Sérum de Rêve conçu par Arnold Ricketts offre aux différents représentants du culte à travers le monde un moyen de communiquer en toute sécurité. C'est heureusement une invention récente encore peu répandue dans les cellules. Les quantités disponibles sont de même très limitées et aucune utilisation systématique n'est donc possible, ni le moindre gaspillage. L'essentiel du sérum est produit par Ricketts lui-même qui le fait parvenir par la poste à divers contacts de Nouvelle-Angleterre. Parfois, les envois sont directement adressés à certains grands prêtres comme Morton Hadley. Le plus souvent, ils sont réceptionnés par des commissionnaires de Boston ou de New York qui les réexpédient en Amérique ou à l'étranger.

Sous Sérum de Rêve, les prêtres peuvent voyager en esprit jusque dans les Contrées du Rêve et contacter les prêtres du



Goule Supérieure au Portail d'Onirologie.



Le Temple de Zul-Bha-Sair.

Temple de Mordiggian. Ils reçoivent d'eux instructions et enseignements dans les arts noirs. En Guyane française, le Haut Conseil veille à coordonner la chose et à la garder secrète.

Les prêtres de Zul-Bha-Sair ne facilitent pas toujours le travail du Haut Conseil. Ce sont tous des Goules Supérieures autochtones aux Contrées du Rêve et leur compréhension du Monde de l'Éveil laisse beaucoup à désirer. Le Conseil est bien souvent obligé d'imposer son point de vue à ses maîtres de Zul-Bha-Sair. Dans le cas contraire, leur ignorance pourrait donner lieu à des directives catastrophiques. De son côté, la prêtrise des Contrées du Rêve comprend le problème que suscite cette barrière culturelle et accepte de se plier à la plupart des avis du Haut Conseil. Mais cette situation ne peut que lui déplaire et elle le montre parfois. Les prêtres se méfient des avis du Haut Conseil, y compris de ceux qu'ils font appliquer. Certains craignent en effet que le Conseil n'en profite pour les manipuler afin d'accroître son propre pouvoir. Ces soupçons ne sont généralement pas justifiés, mais si le schisme entre ces deux autorités venait à s'intensifier, ils pourraient très bien le devenir.

Les membres actuels

Le conseil se compose de trois grands prêtres nommés pour cinq ans. Les nouveaux conseillers sont choisis par le clergé de Zul-Bha-Sair. Celui-ci ne fait peut-être que relayer les vœux de Mordiggian mais il est peu probable que le dieu souhaite intervenir dans des affaires aussi triviales.

Note au Gardien : Le Conseil n'est défini que pour information du Gardien. Les investigateurs devraient réussir le plus souvent à éviter tout contact direct avec ces gentlemen. La plupart du temps, un ou même deux d'entre eux seront absents de la pyramide de Guyane française pour cause de visite à Zul-Bha-Sair. Le Gardien ne devrait pas céder à la tentation d'utiliser ces puissants PNJ pour exterminer les investigateurs en combat. Telle n'est absolument pas leur fonction. Ils sont chargés de la direction d'un culte important, pas de jouer les gros bras. Ils sont effectivement dotés de formidables pouvoirs magiques qu'ils ne craignent pas d'utiliser mais deux d'entre eux ne sont certainement pas des guerriers ou des assassins. Gedrick (décrit page 181) peut se montrer vif, décidé et violent ; Carnot et Périgord, en revanche, joueraient très mal le rôle du tueur retord. Il est tout à fait possible que, dans le cas d'une rencontre, ils se laissent surprendre, hésitent ou permettent aux investigateurs de bénéficier d'un avantage quelconque. Considérez le Conseil comme une assemblée de chefs politiques et non comme un état-major militaire. (Pour utiliser une analogie simpliste, les membres du Conseil sont plutôt les équivalents du Président Roosevelt ou du Vice-Président Truman que des Généraux comme Eisenhower ou Patton.) C'est uniquement dans le cas où les PJ se mettraient d'eux-mêmes dans une impasse que le Gardien devrait songer à utiliser ces grands prêtres pour les détruire. Et même dans ce cas, les hordes de sectateurs décidés à les protéger risquent fort de les gêner quand ils voudront s'en prendre directement aux investigateurs.

Henri Carnot

Carnot est un Français tranquille. Né dans la forteresse du culte en Guyane française, il y a passé toute son enfance. Il a fait ses études à Paris et obtenu une licence d'Histoire. Quand il ne disparaît pas dans son temple perdu dans la jungle, il voyage à travers le monde pour répandre la bonne parole de Mordiggian. Il est généralement considéré comme un érudit et il lui arrive de donner des conférences dans diverses universités. Il a publié deux livres en France, une histoire de l'Argentine et un mémoire sur l'art et l'artisanat mochica (une tribu péruvienne antérieure aux Incas).

Il a maintenant 63 ans et n'a pas quitté le temple depuis plusieurs années. Il ne regagnera probablement jamais la civilisation étant donné ses infirmités. Même s'il peut sans problème se déplacer dans le complexe et visiter ses habitants, les expéditions vers Cayenne ne sont plus de son âge. Carnot est une véritable institution du culte. C'est son troisième quinquennat au Conseil et il y en aurait certainement eu d'autres si la politique du culte n'interdisait d'obtenir deux mandats consécutifs.

Si le Gardien compte conclure une longue campagne par *Le Royaume des Ombres*, il peut l'introduire brièvement dans certains scénarios 1920 comme quelqu'un qui mérite d'être consulté ou interviewé. Dans ce type de situation, ses allégeances religieuses ne devraient pas avoir d'importance. Ses caractéristiques sont données page 180, à la fin de *Quand Tombent les Ténèbres*.

Gaston Périgord

Ce fils d'une Goule Supérieure a été élevé par sa mère humaine. Il a peut-être autant vécu dans les Contrées du Rêve que dans le Monde de l'Éveil, ce qui lui a permis de devenir un formidable sorcier et nécromant. Dans les Contrées du Rêve, il a passé l'essentiel de son temps à voyager loin de Zul-Bha-Sair. Sur Terre, il s'est rendu à Cayenne plusieurs fois et il a pris la peine de visiter toute l'Amérique latine, quoique assez brièvement. En dehors de cela, son expérience personnelle du Monde de l'Éveil reste assez limitée. Sa maîtrise des arts noirs est remarquable, surtout si l'on considère qu'il n'a pas encore quarante ans.

Périgord accomplit actuellement son premier mandat au Haut Conseil. L'efficacité dont il a fait preuve jusqu'à présent devrait lui valoir un autre siège dans les prochaines décennies, s'il survit à cette campagne. Ses caractéristiques sont données page 180 dans *Quand Tombent les Ténèbres*.

Gedrick

Cette Goule Supérieure est un des plus puissants sorciers d'Amérique du Sud. Ses cinq cents années d'existence lui ont apporté un volume de connaissances fantastique. Gedrick montre heureusement beaucoup de modération et n'étale ses pouvoirs que lorsque les circonstances le justifient. Il a passé l'essentiel de ces dernières décennies à Zul-Bha-Sair. Il est bien possible qu'il s'y trouve quand (si) les investigateurs pénètrent dans le Temple de Mordiggian en



Le Temple de Guyane française.

Guyane française. Ses caractéristiques sont données page 181 dans *Quand Tombent les Ténèbres*.

L'après-campagne du culte

Le souci permanent du culte goule est le secret. Il doit absolument rester ignoré du monde jusqu'au jour où la société humaine aura été subvertie au point que la nouvelle de son existence n'inquiétera plus personne. S'il a réussi à maintenir le secret et à éviter toute attaque majeure à la fin de cette campagne, il va exercer une profonde influence sur le destin du monde dans les décennies ou siècles qui suivent.

D'après les sinistres prophéties détaillées dans *Cultes des Goules*, les grandes religions de la Terre sont promises au déclin. L'Inquisition, le Puritanisme et autres systèmes de croyance fanatiques disparaîtront. La société deviendra permissive et les cultes et idées étranges ou impopulaires connaîtront une certaine tolérance. Des pans entiers de la société adopteront alors des habitudes et des styles de vie interdits par les rigides codes moraux des siècles passés. Mais peut-être que cela vous rappelle quelque chose ?

Les prophéties se réalisent donc peu à peu et le culte n'a pas manqué de s'en apercevoir. La religion a perdu la majeure partie de son influence sur les gouvernements de l'Europe et du Nouveau Monde. Aucun pape ou archevêque ne peut plus dicter sa conduite à un chef d'État. L'Inquisition a disparu. La magie noire et le satanisme sont toujours mal vus mais ne sont plus interdits par la loi dans certains pays. Le corset moral de l'ère victorienne a disparu. Déjà, certains indices confirment que diverses sociétés humaines vont devenir encore plus permissives et tolérantes. Les prophéties reproduites page suivante montrent ce que le futur réserve à l'Humanité si le culte ne rencontre pas d'obstacle. Il est vrai que celui-ci n'est pas directement responsable de la vague de tolérance qui balaye le monde mais il l'exploitera sans vergogne et réduira à néant tous les bénéfices que l'Humanité peut en attendre.

Son parcours n'est pourtant pas dénué de difficultés. Il n'a, en particulier, pas encore pris conscience de la menace que représente pour lui la Seconde Guerre mondiale à venir : les incroyables avancées technologiques qu'elle va susciter risquent de se révéler fort gênantes. À l'heure actuelle, le culte ne considère pas l'aviation comme un réel danger pour son temple secret de Guyane française. Il est pourtant très probable qu'elle en trahira l'existence dans la prochaine décennie ; ce mode de transport va en effet connaître des progrès fantastiques, en performance et en volume. Les premiers survols n'auront certainement pas de conséquences immédiates mais la volonté de secret du culte pourrait le pousser à abandonner la pyramide et le précieux Portail vers les Contrées du Rêve, à moins qu'il ne décide de camoufler tout le complexe en le couvrant de plantations.

La réussite de ce dernier plan pourrait préserver le secret de la forteresse du culte pendant des dizaines d'années supplémentaires. De nos jours encore, les jungles brumeuses de la Guyane française demeurent pour une bonne part inexplorées.

GUIDE PRÉALABLE

Cultes des Goules

"Même si d'aucuns doivent parler de blasphème, j'ai choisi d'expliquer certaines actions et croyances et laisserai Dieu être le juge suprême."
– François-Honoré Balfour, 1703

Écrit par François-Honoré Balfour, Comte d'Erlette, *Cultes des Goules* est publié en France en 1703. Il soutient l'existence, à grande échelle, de pratiques nécrophiles et nécromantiques dans ce pays à l'aube du XVIIIe siècle. Il décrit toute une société de voleurs de cadavres et de pilleurs de tombes et détaille leurs rituels et pratiques. Les cérémonies d'initiation donnent lieu à des festins nécrophages et les participants se qualifient par la suite de "Goules". Parmi les autres descriptions figurent celles, à peine moins répugnantes, de prétendues résurrections, de réanimations des morts à des fins divinatoires ou d'invocation. On suppose que le culte a renforcé sa clandestinité peu après la publication de ce livre et aucune preuve matérielle n'est jamais venue confirmer son existence.

L'ouvrage s'intéresse aux sabbats de sorcières françaises et à leurs liens avec une société de sous-humains (Goules) qui hanteraient les catacombes de Paris. Nyogtha y est souvent mentionné, de même que Shub-Niggurath lié, dans cette œuvre, aux loups-garous et autres lycanthropes.

Il semble que ce livre n'a jamais été réédité après la première édition française dont il ne reste que peu d'exemplaires. Imprimée à compte d'auteur, elle devait en compter six cents, mais on pense que seuls les soixante premiers ont été produits. Trois volumes reliés en peau humaine auraient été destinés à Balfour lui-même mais cela n'a jamais été prouvé. Il en existe encore au moins quatorze, le dernier ayant été découvert en France en 1906.

Extraits

Au cours du *Royaume des Ombres*, il est possible que les investigateurs acquièrent un exemplaire de *Cultes des Goules*. Ses pages recèlent des indices et informations susceptibles d'aider l'équipe, et surtout ces prophéties auxquelles le culte attache tant d'importance. Celles-ci sont reproduites ci-dessous. Le Gardien ne doit pas hésiter à utiliser directement ces extraits comme des aides de jeu. Pour avoir une chance d'obtenir une ou plusieurs prophéties, un investigateur doit d'abord lire entièrement l'ouvrage et réussir un jet de Français. Il doit ensuite réussir un jet d'Idée pour chacun des extraits, ces jets étant modifiés par les bonus ou malus que le Gardien jugera appropriés. Chaque jet peut faire l'objet de plusieurs tentatives mais cela demandera certainement d'éreintantes journées de travail supplémentaires.

Les prophéties

VIENS. Je vais te dire l'Histoire du Corps de Sang. Le Corps est aujourd'hui un enfant. Il atteindra sa majorité dans quelque trois cents années d'ici. Je vais maintenant dire l'histoire des Parties du Corps.

Les TESTICULES se gonfleront du lait du Dieu Charpentier et leur semence couvrira les terres et les mers. Mais épuisés, ils se dessécheront et se racorniront comme un cadavre momifié.
[le déclin de l'influence de l'Église en Europe]

Le PÉNIS se tendra au-dessus des eaux vers de nouvelles terres, dur et ardent. Mais lui aussi se desséchera et se racornira. Ce sera le dernier grand acte de la fausse religion du Dieu Charpentier.
[le déclin du Puritanisme dans le Nouveau Monde]

Les YEUX regarderont sagement tout cela et leur regard s'arrêtera sur les notions de justice, de liberté et de tolérance. Ils embrasseront ces valeurs heureuses et ouvriront les portes de la permissivité.
[la Constitution américaine]

Caractéristiques

Auteur : François-Honoré Balfour, Comte d'Erlette
Année de Publication : 1703
Langue : Français
Caractéristiques : -1D4/-1D10 SAN, +14% en Mythe de Cthulhu, multiplicateur de sort x2, 22 semaines de lecture
Sortilèges : Appeler/Congédier Nyogtha, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Contacter une Goule Inférieure, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakhee, Invoquer/Contrôler un Sombre Rejeton de Shub-Niggurath, Lien Noir, Résurrection, Signe de Voor.
Sortilège à Inclure (Option) : Appeler/Congédier Mordiggian

Le NEZ deviendra crochu et cruel et cherchera sans fin le moindre signe de contagion ou de corruption. Il se ridera de mépris mais lui aussi est corrompu. Syphilitique, il pourrira et tombera.

[avènement et décadence de l'ère victorienne]

La BOUCHE s'ouvrira enfin pour le grand banquet. Les champs et les fermes seront des cimetières impies où s'entasseront les cadavres laissés sans sépulture. Mes frères festoieront comme jamais auparavant.

[Première Guerre mondiale]

Les PIEDS fuiront le banquet et marcheront nus. Ils suivront en masse ceux qui veulent détruire et rebâtir l'État. Autoritarisme et répression seront bienvenus.

[la montée du bolchevisme]

Le FOIE ne pensera plus qu'au plaisir. Ce qu'il ne pourra obtenir par la lettre de la loi, il le prendra par la force de sa volonté. Il deviendra gras et pustuleux sur la richesse d'une nation.

[les Années Folles et la Prohibition]

Les MAINS saisiront l'Europe à la gorge et déclareront leur la vie de la terre. Des chefs d'une force fantastique apparaîtront.

[la montée du fascisme en Allemagne et en Italie]

Le VISAGE sera celui de l'avidité démasquée et se grisera de violence. Un second Grand Banquet affaiblira l'emprise des MAINS et les YEUX pourront regarder le monde sans crainte.

[Seconde Guerre mondiale]

Le SOUFFLE cessera d'être chaud mais deviendra plus profond, plus long et vicié. Les YEUX et les PIEDS se trouvent aux deux extrémités du Corps de Sang et ne peuvent se supporter l'un l'autre.

[la guerre froide]

Les BRAS finiront enfin par l'emporter, car les PIEDS sont aveugles. Les instruments de l'autoritarisme et de la répression pourriront, et il n'y aura pas de péché.

[la chute du communisme]

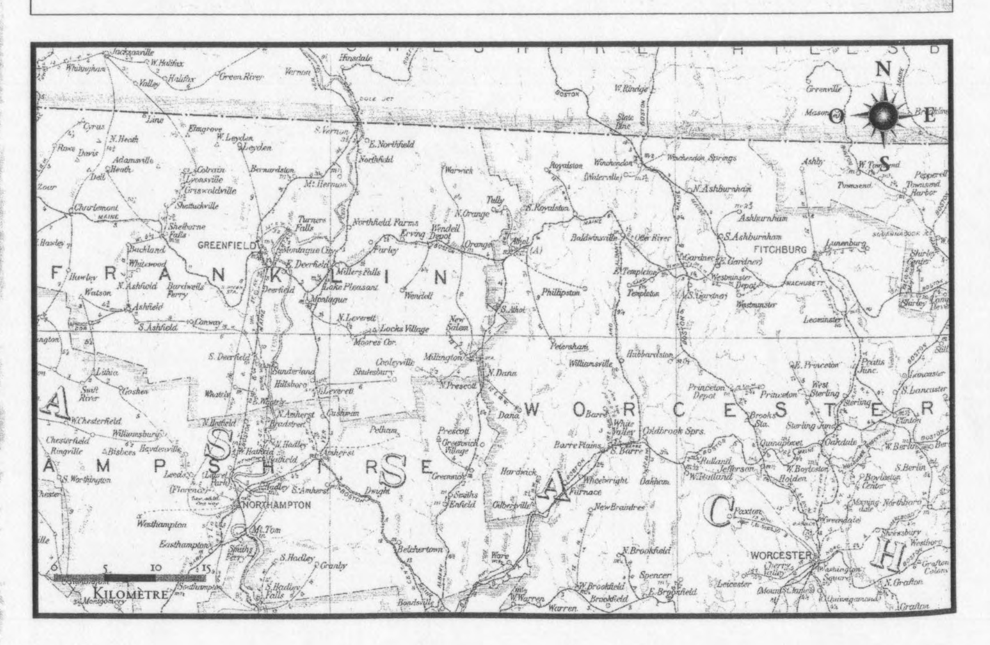
Le grand CŒUR noir pourra enfin battre librement. L'Humanité sera libre et sauvage, au-delà du bien et du mal. Elle jettera les lois et les morales au loin et tous les hommes crieront, tueront et festoieront joyeusement.

[la fin des temps]

Plus que cela je ne peux dire. Le Corps de Sang compte bien des parties et son Histoire n'est pas encore finie. Mais mon rôle dans celle-ci s'achève ici.

GUIDE PRÉALABLE

Une partie du Massachusetts



GUIDE PRÉALABLE

Calendrier 1940

Les dates soulignées correspondent à la pleine lune, celles encerclées à la nouvelle lune.

Janvier

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Février

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29		

Mars

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

Avril

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

Mai

D	L	M	M	J	V	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Juin

D	L	M	M	J	V	S
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30						

Juillet

D	L	M	M	J	V	S
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Août

D	L	M	M	J	V	S
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Septembre

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Octobre

D	L	M	M	J	V	S
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Novembre

D	L	M	M	J	V	S
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

Décembre

D	L	M	M	J	V	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Parents et Alliés

Table des Matières détaillée

CHAPITRE UN

Parents et Alliés

Les investigateurs sont engagés par Franklin Quigley, un médecin de Greenfield, Massachusetts. Il a un problème : sa femme, Katharine, l'a quitté et elle a emmené leur fille, Anne. Le Dr Quigley reconnaît volontiers que leurs relations s'étaient détériorées cette dernière année et que le départ de sa femme ne lui procure guère de chagrin. Il s'inquiète en revanche pour sa fille. Katharine se comportait étrangement ces derniers temps et fréquentait toutes sortes de gens bizarres et déplaisants. Franklin est prêt à récompenser très généreusement les investigateurs s'ils retrouvent Katharine et lui ramènent sa fille. Médecin et notable, il tient à éviter toute publicité.

Informations réservées au Gardien

Cette affaire n'est pas un simple abandon de domicile conjugal. Le Dr Quigley est le véritable méchant. Il n'est pas humain ; c'est une Goule qui se sert du sortilège Ressemblance pour cacher sa véritable forme et se mêler à la société humaine. Katharine est entrée dans sa vie après sa transformation et tout se passait parfaitement jusqu'à ce qu'il soit trahi par un banal accident domestique. Après une mauvaise chute dans l'escalier de la cave, son sortilège a perdu prise un moment. Katharine l'a vu et a subi un terrible choc. Plutôt superstitieuse, elle a conclu que son mari avait partie liée avec le Diable ou qu'il était lui-même un démon quelconque. Immédiatement, elle est allée chercher sa fille et s'est enfuie de la maison, n'emportant que quelques vêtements, le liquide de son mari et la voiture familiale. Quigley a très vite rétabli le sortilège et s'est lancé à sa poursuite mais il ne pouvait rattraper une voiture. Il est certain que sa femme en a trop vu et comme il ne lui est plus guère attaché, il a décidé qu'elle devait être éliminée. Il est en revanche sincèrement inquiet pour sa fille et tient à la retrouver saine et sauve. Elle-même n'a rien vu et ce que sa mère a pu lui raconter pourra toujours être présenté comme les délires d'un esprit malade.

Avant de contacter les investigateurs, il a prévenu le shérif et quelques relations locales. Les premières recherches ont montré qu'on avait vu la voiture quitter la ville et il semble bien que Katharine soit sortie du Comté. Le shérif ne peut donc plus rien faire et ne s'oppose pas à ce que des détectives privés poursuivent les recherches. Cela ne l'empêchera pas de garder un œil sur eux au cas où ils se montreraient incompétents, voire dangereux pour le bon ordre de la communauté.

Le plan de Quigley est simple. Les investigateurs ne sont que des pions qui doivent retrouver Katharine et Anne ou leur adresse actuelle. Deux options s'offriront alors à lui. Si Katharine s'est installée dans un endroit public et ne peut être discrètement éliminée, il prendra les mesures nécessaires pour la faire enfermer dans un asile. Dans le cas contraire, il contactera quelques Goules qui dévoreront le cadavre et feront ainsi disparaître toute preuve du meurtre. Il pourra alors reprendre Anne sous sa garde et prétendre que Katharine a perdu la raison et que sa fugue a pu l'emporter n'importe où.

Les investigateurs constituent le seul élément aléatoire de ce plan car ils peuvent se comporter de différentes façons. Ils risquent de croire l'histoire contée par Katharine quand (et si) ils la retrouvent et d'enquêter alors sur Quigley. Ils pourraient aussi parfaitement servir le plan de Quigley et ne comprendre que trop tard qu'il est le véritable méchant de cette histoire. Pire, ils pourraient ne jamais se rendre compte de ce qui se passe et signer en toute innocence l'arrêt de mort de Katharine – voire l'exécuter eux-mêmes.

Parents et Alliés est un scénario raisonnablement court, conçu pour deux à quatre investigateurs d'expérience faible ou modérée. Des détectives privés constitueraient des investigateurs idéaux mais d'autres personnages peuvent certainement être introduits sans violer la logique. Le scénario est situé dans le Massachusetts de 1940 mais la date et le lieu peuvent être modifiés suivant les besoins du Gardien.

Première partie : Enquête

Dans presque toute la première partie, les investigateurs devraient travailler pour Franklin Quigley sans avoir la moindre raison de douter de sa version des faits. Il leur faut retrouver sa femme et sa fille et affronter les dangers potentiels que représente une telle recherche.

Rencontre avec le Dr Quigley

Quigley contacte les investigateurs par courrier, téléphone ou en personne et leur demande de passer le voir à son bureau. Celui-ci se trouve à Greenfield, Massachusetts, au-dessus de la Pharmacie Hamilton sur Main Street. Le médecin donne aussi peu d'explications préalables que possible mais précise qu'il a une enquête importante à confier aux investigateurs. Si ceux-ci insistent, il indique que l'affaire concerne la disparition de sa femme et de sa fille et qu'il est prêt à débourser une somme importante pour la voir résolue. Il préfère donner tous les autres détails en personne.

Les investigateurs qui vivent dans la région sont peut-être des relations de Quigley, mais celui-ci a très bien pu contacter des détectives privés extérieurs au Comté. Ceux qui se rendent au rendez-vous, fixé pendant la pause de midi du mercredi 17 avril 1940, sont chaleureusement accueillis par un homme bien bâti en blouse blanche.

Quigley reçoit les investigateurs dans son cabinet désert. Il explique que l'infirmière qui l'assiste est partie manger et qu'aucun patient n'est attendu. Il les fait entrer dans une salle d'attente attenante qu'il partage avec un voisin dentiste. Un des murs arbore un doctorat en médecine de l'Université du Connecticut au nom de Quigley (un faux, même s'il est impossible de s'en rendre compte pendant la réunion) ainsi qu'une photographie d'un homme vieillissant et distingué. Cette dernière porte un autographe :

> *À Franklin, mon excellent élève et protégé.*
> *Meilleurs vœux pour votre cabinet.*
> – *Victor Purvis, M.D**
>
> * M.D. : Docteur en Médecine, N.D.T.

Le mur opposé affiche les diplômes et références du dentiste cité plus haut, le Dr Harold Maxwell. L'importance de la photographie et du diplôme est expliquée page 44.

Le Dr Quigley offre aux investigateurs du thé ou du café et leur demande de s'asseoir et de se mettre à l'aise. Une fois que les présentations sont faites et que tout le monde s'est installé, il explique la raison du rendez-vous.

Sa femme l'a brusquement quitté il y a une semaine, sans aucun avertissement. Elle a emmené leur fillette de quatre ans, Anne, et se trouve maintenant "Dieu sait où". Il aurait pourtant dû, explique-t-il, penser que la chose pouvait arriver. Leur mariage allait de plus en plus mal ces derniers mois ; Quigley avait même eu quelques scènes violentes avec sa femme au sujet des relations qu'elle avait avec des étrangers bizarres. Elle n'a jamais expliqué qui étaient ces gens ou ce qu'ils faisaient, mais le docteur pense qu'elle est allée les rejoindre.

Sa demande est simple. Il sait qu'il est inutile d'essayer de sauver son mariage et tient seulement à retrouver sa fille. Il juge que lui seul est capable de lui procurer un environnement stable et sain et redoute pour elle la vie que pourrait lui faire mener sa mère, un vagabondage sans foyer. Il sous-entend même qu'elle pourrait être folle ou au moins dérangée. Si les investigateurs sont intéressés par l'affaire, il leur propose une avance de 50 $ par personne et le règlement de tous les frais raisonnables (il accepte éventuellement de payer des émoluments journaliers modiques). Si sa fille lui est rendue saine et sauve, il assure une récompense de 200 $ par personne. Sa femme ne l'intéresse plus mais il veut voir son enfant rentrer à la maison. Si l'équipe n'était pas en mesure de récupérer Anne, il se contentera de son adresse et/ou de celle de sa femme de façon à pouvoir en informer les autorités qui devront alors régler l'affaire. Toute information conduisant à la récupération de sa fille par la police sera récompensée par une prime de 100 $ par investigateur.

Note au Gardien : La facilité avec laquelle Quigley aborde ses problèmes matrimoniaux constitue un premier signe, subtil, de son anormalité. En 1940, un tel sujet devrait être particulièrement embarrassant pour la personne concernée et tout spécialement pour un homme dans une telle position sociale. Même s'il veut éviter toute publicité, il ne montre aucune gêne quand il décrit ses problèmes de couple aux investigateurs. Il donne plus une impression d'impudence que de timidité. Cela s'explique par sa compréhension encore incomplète de la société américaine moderne.

Questions au Dr Quigley

Si les investigateurs acceptent l'affaire, ils reçoivent le carnet d'adresse de Katharine (description complète page 38) et une photographie de Katharine et Anne Quigley. C'est la Photographie n° 1. Katharine est une femme raisonnablement séduisante, approchant la trentaine ; en revanche, Anne est fort laide. Quigley précise que ce n'est pas une enfant sans problème. Elle est "spéciale" et souffre d'une maladie incurable ; il en parle comme d'un type de "mongoloïde" (trisomique). C'est cette maladie qui lui vaut son apparence repoussante et une certaine "lenteur" intellectuelle. Anne se montre très timide envers les étrangers et complexée par son apparence. Elle reste cependant une enfant obéissante quand elle est en confiance. Sa maladie contribue à l'inquiétude de Quigley car il ne croit pas Katharine capable de s'occuper seule d'Anne.

Katharine est devenue de plus en plus étrange ces dix ou douze derniers mois. Elle parle toute seule avec animation. Très récemment, elle a connu des crises de violence ; elle a même menacé son mari d'un grand couteau de boucher il y a seulement deux semaines. Quigley ne sait rien de ces inconnus bizarres qu'elle rejoignait à des heures indues et n'a rien pu faire pour mettre fin à ces errances nocturnes. Il ne faut pas insister beaucoup pour qu'il admette croire à une liaison. Il a préféré ne rien dire à la police pour protéger sa vie privée.

En ce qui concerne le départ lui-même, il ne sait pas grand-chose (exact). Katharine a pris la voiture familiale, une Buick 1937 Special Model 41 (une automobile cossue, quatre portes et cinq places) et de l'argent liquide qui était conservé dans un bocal de la cuisine. Le numéro d'immatriculation est 357-RDY. Il pense qu'elle a quitté la ville puisque c'est ce que semble démontrer l'enquête du shérif (exact, encore une fois). Il ne dit pas aux investigateurs que Katharine est armée puisqu'il n'a pas encore remarqué la disparition de son fusil de chasse. Quand il s'en apercevra (probablement dans quelques jours), il ne transmettra pas l'information, espérant que Katharine aura la stupidité de tirer sur les investigateurs, ce qui la fera paraître encore plus coupable. Si on lui demande sans détour si Katharine est armée, il répond "Non" jusqu'à découverte de la disparition du fusil. Il prend alors soin de révéler celle-ci pour ne pas attirer les soupçons sur lui-même. Quigley ne peut (ne veut) rien dire d'autre sur sa femme si ce n'est qu'il pense engager une procédure de divorce.

La vérité

La version présentée par Quigley n'est qu'un paquet de mensonges et de semi-vérités. La véritable raison du départ de Katharine a déjà été donnée : elle a vu l'horreur qui se cache sous le masque de son mari. Elle n'est pas folle mais le secret qu'elle a surpris a constitué un terrible choc, provoquant une phobie axée sur les démons et autres forces diaboliques. Elle souffre aussi d'un léger problème de paranoïa qui pourrait bien devenir celui des investigateurs.

Les gaffes de Quigley

À un moment quelconque, l'équipe devrait se rendre compte que son employeur est un individu douteux et tout aussi digne d'enquête que son épouse prétendument folle.

Un certain nombre de contradictions risquent d'être mises à jour. La première est en rapport avec la photographie d'Anne. Ses commentaires sur son apparence ne tiennent pas la route. La chose est expliquée plus avant dans "Examen de la photographie d'Anne", ci-dessous.

Vient ensuite la manière ouverte et presque arrogante avec laquelle il discute de ses problèmes matrimoniaux, un sujet très intime en 1940. Même s'il demande aux investigateurs de rester discrets à cet égard, il ne montre pas la moindre gêne pour en parler.

La disparition de sa femme constitue en elle-même un troisième point d'achoppement. À part son mari, tous n'ont que des choses aimables à dire à son sujet. Il serait donc assez naturel de conclure que c'est en fait Quigley qui est un époux abusif et que Katharine a simplement fui un mariage intolérable. Les investigateurs soupçonneux risquent de chercher à vérifier cela sur-le-champ. Après tout, s'ils ont affaire à un tyran domestique, ils perdent leur temps à chercher une épouse qui refusera toujours de revenir. Et bien rares sont ceux qui accepteraient de livrer une enfant innocente à un parent abusif, même contre argent.

Quatrièmement, il faut considérer la réputation de Quigley en ville. Une enquête succincte à ce sujet suffit à montrer qu'il n'est pas le docteur respecté qu'il prétend être. De plus amples renseignements à ce sujet sont donnés page 44.

La Première Partie a été écrite en supposant que Quigley réussit à duper les investigateurs. Mais il est fort possible qu'ils cessent brusquement de suivre la piste indiquée pour s'intéresser à leur employeur. Le Gardien doit se préparer à cette situation et pouvoir passer sans hésitation à la Deuxième Partie, voire panacher les deux. Toutes sortes d'événements curieux risquent de se produire. L'équipe pourrait convaincre Quigley de se rendre à la Ferme Kiel (voir page 39). Il ignore tout de la nature violente et intolérante de Kiel et pourrait fort bien se retrouver criblé de plomb. D'un autre côté, Katharine pourrait s'allier au groupe contre son mari. Cela semble plutôt improbable mais c'est effectivement arrivé pendant une des parties test. Comme toujours dans *L'Appel de Cthulhu* (et dans les jeux de rôle en général), le Gardien doit anticiper chaque tour et détour de l'action et y adapter ses répliques.

Elle n'a jamais été violente avec son mari. Elle est partie dès qu'elle a découvert sa véritable nature. (Elle était pourtant inquiète à son sujet, son comportement n'étant plus celui de l'homme qu'elle croyait avoir épousé). Et surtout, elle n'a jamais fréquenté le moindre inconnu, bien que personne ne puisse le confirmer. En fait, Quigley pourrait même fabriquer des éléments susceptibles de l'accuser d'adultère. Les commérages ne lui reprochent que sa superstition exagérée quoi qu'elle soit une catholique très pratiquante. Quand elle a fui la maison, n'emportant guère plus qu'un peu d'argent et le fusil de chasse, elle a directement roulé jusque chez son plus proche parent, son oncle Emmanuel Kiel. Il lui a donné refuge et elle et Anne sont actuellement en sécurité chez lui.

Examen de la photographie d'Anne

La jeune Anne n'a pas un physique facile. Mais un médecin qualifié ou un personnage bénéficiant d'un jet de Médecine réussi peuvent certifier qu'elle n'est pas "mongoloïde". Elle semble bien retardée mais ce qui l'affecte ne peut être techniquement assimilé aux termes employés par Quigley. C'est un premier indice de l'incompétence de Quigley en tant que médecin et cet accroc vient aussi affaiblir sa version des faits.

Questionné à ce sujet, il réagit promptement pour couvrir son erreur. Il explique qu'il n'a pas de certitude en ce qui concerne la maladie de sa fille (faux : il sait que son état s'explique par sa condition de Hu-Goule et qu'elle n'est absolument pas malade) et qu'elle ne relève d'aucune classification. Ce dernier point est parfaitement crédible : la génétique est encore une science balbutiante en 1940. Il s'excuse de la contrevérité qu'il leur a dite ; il voulait simplement utiliser un terme qu'ils comprendraient. C'est une excuse plausible et Quigley sait suffisamment bien la faire passer pour qu'un jet de Psychologie réussi ne puisse détecter la tromperie.

Greenfield, Massachusetts

Greenfield est la plus grande agglomération du Comté de Franklin ; 15 500 habitants environ à l'époque de notre campagne. C'est une petite ville moderne avec des trains réguliers, un hôpital (Greenfield Memorial), un tribunal et même une Société d'Histoire. La commune n'entretient pas de police municipale mais abrite le quartier général du shérif du Comté.

Le shérif

Le shérif du Comté de Franklin, Bill Taggert, dirige un service bien organisé. Il a une forte expérience du maintien de l'ordre et c'est un ancien combattant de la Grande Guerre. Sergent, il commandait un peloton d'infanterie. Après le conflit, il a quitté l'armée pour devenir officier de police à Boston pendant dix ans. Il a ensuite été recruté comme Deputy Sheriff à Greenfield où il a rapidement été promu n° 2 du service. Il a été élu Shérif en 1930 après la mort de son prédécesseur (d'une crise cardiaque).

Sa formation, son éducation et son expérience l'ont parfaitement préparé à cette fonction. Efficace et travailleur, il veille à ce que la plupart des agglomérations et routes du Comté soient sérieusement patrouillées. Les routes principales sont arpentées par des deputies en automobile. Les zones plus écartées sont

moins surveillées, mais dès qu'un crime est signalé, le shérif ne manque pas d'y apporter toute l'attention nécessaire.

Le Shérif Taggert travaille à l'occasion avec la Police d'État mais cela reste relativement rare. Quand il y a mort d'homme, le coroner du Comté est convoqué. Dans le Comté de Franklin, ce dernier est appointé par les élus de la juridiction. Depuis 1928, cette fonction est assurée par James Philpot, le patron des Pompes Funèbres Grimes de Greenfield. Philpot se montre toujours extrêmement réticent quand il s'agit d'ordonner une autopsie, par respect pour la famille, qui ne tient certainement pas à ce que le cher disparu soit "dépecé" par les médecins légistes. Depuis qu'il est en poste, il n'en a ordonné qu'en une seule occasion, une série de meurtres affreux intervenue à North Ashfield et aux alentours, en 1932. Quand des autopsies sont nécessaires, elles sont assurées par le Dr Harold Rohrs au Greenfield Memorial Hopital. Même s'il n'est pas légiste diplômé, cet excellent chirurgien est raisonnablement qualifié pour ce travail.

La piste

Les investigateurs commenceront sans doute par chercher à se faire une idée sur Katharine Quigley et peut-être même sur son mari. Les sources d'informations possibles et les pistes potentielles sont maintenant passées en revue.

Les services du shérif

Cette étape logique ne permettra aux investigateurs de consulter le dossier que sur réussite d'un jet de Persuasion ou de Droit. Le Dr Quigley ne leur obtiendra aucun passe-droit sur ce point, même s'il peut toujours essayer. Dans le cas d'un investigateur officier de police ou doté d'une fonction ou de relations susceptibles de lui faciliter l'accès au dossier, le Gardien peut accorder un bonus au jet de dés, voire un succès automatique. C'est hélas sans importance : il y a bien un dossier concernant l'affaire Quigley mais c'est un bref rapport mal écrit. Il n'y a pas grand-chose à en tirer si ce n'est que Katharine Quigley et sa fille ont été vues par plusieurs clients du Handsome Cafe alors qu'elles quittaient la ville. Mme Quigley, apparemment furieuse, conduisait la Buick familiale (voir l'Aide de Jeu n° 7, page 61).

Un entretien avec le deputy signataire du rapport s'obtient avec plus de facilité mais n'apporte rien de plus. Il n'a rien à dire qui ne soit dans son rapport mais ceux qui n'auront pu consulter celui-ci apprécieront sans doute de le rencontrer. Le Dr Quigley peut donner le nom de ce deputy aux investigateurs, de même que le Shérif Taggert. Il s'agit de Steven James qui travaille depuis cinq ans pour les services du shérif. Si les investigateurs semblent être des gens normaux et raisonnables, et qu'ils ne reçoivent pas d'échec grave à leur jet de Persuasion, le deputy James accepte de les renseigner. Katharine Quigley a été vue par plusieurs clients de l'Handsome Cafe alors qu'elle quittait la ville en voiture. Tous s'accordent à dire qu'elle paraissait furieuse ou bouleversée. Sa "gosse laide comme un pou" était avec elle et James laissera sans doute échapper une remarque déplacée sur la fillette. Il est clair que l'homme n'est pas un brillant exemple de défenseur de la loi.

Le Handsome Cafe

Ce lieu de rencontre n'est rien d'autre qu'un boui-boui un peu prétentieux qui se remplit surtout en fin d'après-midi et dans la soirée. Irwin Handsome, un monsieur plutôt fort et plutôt chauve, en est le propriétaire et le barman. Il se montre poli et courtois envers les clients qui consomment, mais les fauchés ne sont pas les bienvenus. Il se laisse séduire par une tournée ou deux, ou mieux encore, par la commande d'un repas. En revanche, les gêneurs risquent fort de se trouver transporter à l'extérieur par ses trois gigantesques fils, Earl, Billy et Wayne. Ceux qui se laissent aller à montrer une arme se retrouvent bientôt du mauvais côté d'un double canon calibre 10, vieillissant mais toujours dangereux, qu'Irwin conserve sous son comptoir. Et il ne craint pas de l'utiliser.

L'Handsome Cafe réunit régulièrement certains des citoyens les moins distingués de la ville et chaque nuit la bagarre générale menace (un jet de Chance de groupe réussi exempte les investigateurs de ce désagréable événement). Si les PJ se montrent patients, ils rencontrent un des témoins cités par le rapport du Deputy James. Un jet de Chance de groupe réussi indique qu'un ou même deux (si le jet est particulièrement bon) d'entre eux font un passage entre 17 et 22 heures. Sur un jet de Persuasion réussi, le témoin Oliver Perkins se décide à parler. Il faut bien sûr avant cela lui offrir deux verres d'alcool ; l'homme est très attaché à ce type de "politesses". Après quelques caresses dans le sens du poil, les investigateurs obtiennent ce qu'ils savent déjà par le Deputy James et apprennent aussi qu'un double canon de chasse se trouvait calé contre la banquette arrière, à moitié caché par une couverture. Un autre témoin, Larry Porthman, confirme éventuellement le fait (si les PJ le rencontrent).

Les voisins

Les investigateurs chercheront peut-être à s'entretenir avec les voisins de leur client. Si Franklin Quigley l'apprend, il n'apprécie pas la chose mais n'élève aucune objection : il n'a pas le pouvoir de l'interdire et son opposition risquerait de soulever les soupçons. Les voisins n'ouvrent pas facilement leur porte aux étrangers et des réussites à des jets de Persuasion ou de Baratin sont nécessaires pour obtenir le moindre résultat.

Il devrait ressortir de cette enquête que les Quigley ont emménagé il y a quatre ans alors qu'Anne n'était qu'un bébé. Certains des voisins assurent que les Quigley sont des gens respectables même s'ils sont un peu étranges. C'est surtout leur fille qui attire l'attention et il y aura au moins une commère pour sous-entendre qu'elle doit être le produit d'un mariage consanguin (c'est faux bien sûr). Katharine était plutôt appréciée et son départ soudain a surpris tout le monde. La plupart considèrent le Dr Quigley comme quelqu'un de correct, quoiqu'un peu trop guindé. D'une manière générale, personne n'est prêt à signaler, sauf jet de Persuasion réussi au cinquième, que les Quigley ont eu quelques scènes fort bruyantes ces derniers mois. Les voisins ignorent si elles s'accompagnaient de violences physiques car elles avaient généralement lieu le soir à volets fermés.

Le carnet d'adresses de Katharine

Nom	Adresse	Ville, État	Nature de la relation
Richard Tompkins*	333 Locust Street	Greenfield, Massachusetts	voisin
Fred & Almyra St. Johns*	339 Locust Street	Greenfield, Massachusetts	voisins
Richard Mullin*	445 Gateway Street	Philadelphia, Pennsylvanie	cousin
Emmanuel Kiel	Voie Rurale BB	Pillipston, Massachusetts	oncle
John Allan & Arabella Durham*	5050 Pinewood Blvd	Boston, Massachusetts	oncle & tante
Morton & Elizabeth Follows	334 Locust Street	Greenfield, Massachusetts	voisins
Dr Harold Maxwell*	101 Broadway	Greenfield, Massachusetts	dentiste
Uma Stansfield	330 Locust Street	Greenfield, Massachusetts	voisine
Matthew Early	1221 Richmond Street, App. C	Worcester, Massachusetts	cousin
Brian & Martha Byrd*	32 Locust Street	Greenfield, Massachusetts	voisins
Épicerie Smith*	210 Broadway	Greenfield, Massachusetts	/
Services du Shérif*	/	Greenfield, Massachusetts	/

* *Présence d'un numéro de téléphone.*

Les journaux

Il n'y a maintenant plus qu'un seul quotidien à Greenfield. Issu de la fusion des *Daily Recorder* et *Gazette & Courrier* de Greenfield, il s'appelle depuis 1932 le *Daily Recorder-Gazette* de Greenfield. Les archives de ce quotidien, et des autres périodiques de Greenfield, sont déposées à la Société d'Histoire. Certains commerces proposent aussi des journaux extérieurs, principalement le *Boston Globe* et le *New York Times*.

Le *Daily Recorder-Gazette* n'a malheureusement pas traité l'affaire Quigley. L'importance de ce fait divers est relativement négligeable et la police a veillé à ce que le nom (plus ou moins) respectable des Quigley soit protégé des feux de l'actualité. Les recherches dans ce sens ne donnent donc rien.

La gare

Là encore, c'est une impasse. Les descriptions de Katharine et d'Anne n'ont rien de passe-partout et les personnes interrogées les connaissent déjà ou assurent qu'elles se souviendraient d'elles. Le registre des ventes de tickets ne contient rien qui les concerne et personne à la gare ne les y a vues. Il semble effectivement que Katharine a quitté la ville en voiture sans jamais chercher à prendre le train. Soulignons que la gare de Greenfield est plutôt petite et fréquentée. Le Gardien devra prendre soin de planter correctement ce décor afin que les investigateurs comprennent bien que le personnel doit avoir raison quand il assure que Katharine et Anne ne sont pas passées ici.

Histoire familiale de Katharine

Née Katharine Maria Durham il y a vingt-huit ans de cela à Worcester, Massachusetts, Katharine a d'abord épousé un Charles Duckett quand elle avait dix-neuf ans (en 1931). Ce premier mari est mort dans un tragique accident automobile moins d'un an plus tard et Katharine a dû vendre tout ce qu'elle possédait pour payer les dettes du ménage et l'enterrer. On peut trouver trace de ce décès dans les rubriques nécrologiques des périodiques de Worcester, mais pas dans les publications extérieures à cette ville.

Après avoir réglé les affaires de son mari, elle a gagné sa vie comme réceptionniste dans un cabinet médical. Elle a bientôt fait la connaissance du Dr Franklin Quigley, un associé de son employeur, le Dr Victor Purvis. Elle l'a épousé un peu avant son vingt-quatrième anniversaire et Anne Quigley est née dans l'année qui a suivi. Aucun de ces renseignements n'est tout d'abord accessible aux investigateurs mais ils peuvent être obtenus auprès d'un des parents de Katharine. Franklin Quigley pourrait aussi les informer à ce sujet mais, n'en voyant pas l'utilité, il ne le fait pas de lui-même.

Contacter un parent ou une ancienne relation de Katharine est la meilleure option qui s'offre aux investigateurs. Quigley leur apporte son aide sur ce point en leur fournissant le carnet d'adresses de Katharine dès leur première entrevue. C'est un petit livret de feuillets détachables avec un nom et une adresse par page. Chaque entrée comprend le nom d'une personne, son adresse, son numéro de téléphone et quelques notes précisant son identité. On y trouve une douzaine de noms, des relations remarquablement banales pour la plupart (voisins, dentiste, parents, etc.). Il est clair qu'aucun "étranger" n'est enregistré ici, tout au moins d'après Quigley. Cinq parents figurent dans ces quelques pages et aucun ne vit à Greenfield. Pour le Gardien, un résumé du carnet d'adresse est donné ci-dessus en encart. L'ordre des entrées est celui de l'Aide de Jeu n° 1 qui reproduit le carnet dans son intégralité (pages 55-56).

Les seuls parents de Katharine associés à un numéro de téléphone sont John & Arabella Durham et Richard Mullin. Personne ne décroche à la maison Durham puisque la famille est actuellement en vacances dans le Michigan. Mullin prend en revanche les appels après 19 h. Il travail sur un chantier de 7 h à 18 h. Il s'agit malheureusement d'un caractériel qui refuse de répondre à la moindre question, quelle que soit l'histoire montée par les investigateurs. Une visite à domicile n'arrange pas les choses et pourrait rapidement donner lieu à des violences verbales.

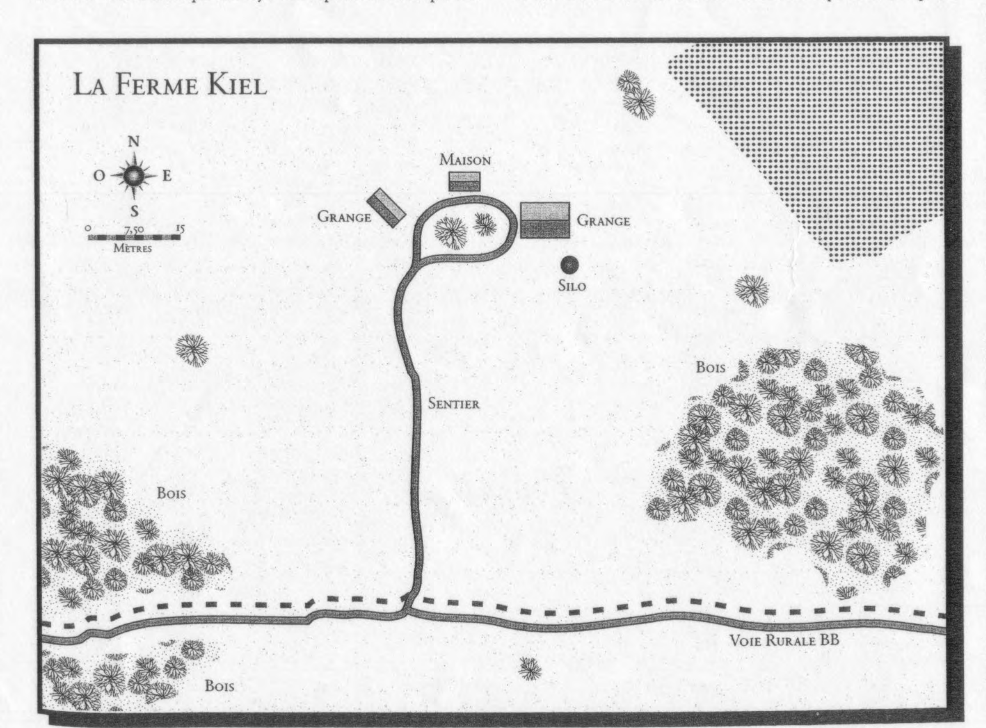
Matthew Early

L'oncle de Katharine, Emmanuel Kiel, est bien le parent qui habite le plus près, mais une visite au cousin Matthew Early prend nettement moins de temps puisque des trains partent régulièrement pour Worcester. Il n'est pas difficile de le trouver. Quand il n'est pas à son travail dans la section principale de la Bibliothèque de Worcester, il est généralement chez lui. Il connaît malheureusement une certaine misère car sa maigre paie suffit à peine à payer son loyer et la nourriture de ses trois enfants. Il est veuf et réussit tout juste à maintenir ces retards de paiement dans des délais raisonnables. Sa fille aînée, Carolyn, sert maintenant de mère aux deux autres, malgré ses dix ans. En dépit de toutes les difficultés que connaît sa petite famille, Matthew garde des manières très correctes. Il reçoit tous les visiteurs d'apparence normale qui mentionnent le nom de Katharine. Les investigateurs qui entrent dans le petit deux pièces risquent d'être choqués par la pauvreté ambiante. La propreté des lieux ne fait qu'en souligner le dénuement ; seuls les meubles et les équipements tout à fait incontournables sont présents. Matthew les invite pourtant à s'asseoir pour prendre le thé avec les siens.

Il apparaît bientôt qu'il souffre d'un handicap physique qui le fait boiter de manière prononcée. Il le doit à un accident agricole, qui lui broya horriblement une jambe dans sa jeunesse. Le seul travail qu'il a pu garder est ce poste de bibliothécaire et c'est une chance que Carolyn soit capable de s'occuper des deux plus jeunes, Michael, 6 ans, et Angela, 3 ans. Étant quelqu'un de direct, Matthew demande lui-même aux investigateurs ce qu'ils veulent s'ils n'abordent pas immédiatement le sujet. S'il lui semble qu'ils ne cherchent à faire aucun mal à Katharine, il peut se monter très bavard. En revanche, les PJ grossiers ou menaçants n'obtiendront de lui que les faits les plus superficiels. En définitive, il veut agir au mieux pour Katharine et si les investigateurs savent le convaincre que c'est aussi leur but, ils obtiennent toute sa coopération. Dans le cas contraire, il reste bouche cousue.

Il n'a pas grand-chose à apprendre à ses visiteurs qu'ils ne sachent déjà. Comme nouvel élément, il leur signale que Katharine était une catholique dévote qui assistait régulièrement à la messe avant son premier mariage. Son premier époux était méthodiste et son influence avait réduit son assiduité aux services religieux. Matthew n'a jamais rencontré Franklin Quigley. Il n'a pas vu Katharine depuis cinq années ou presque, mais ils échangeaient des lettres de temps à autre. Il ne fait pas de doute pour Matthew que sa cousine a été déçue par son second mari mais qu'elle adore sa fille. Plus récemment, la tension entre les époux semble s'être encore accrue mais Katharine n'a jamais mentionné vouloir quitter son mari. Il n'a conservé aucune de ces lettres. Matthew ne sait rien des problèmes d'Anne et ne l'a jamais vue ; Katharine ne lui a jamais envoyé de photo.

Si les investigateurs l'interrogent au sujet d'Emmanuel Kiel, il décrit l'homme comme un reclus. Il possède une petite



ferme près de Phillipston, Massachusetts. Katharine a toujours été sa favorite même si Matthew n'appréciait guère le bonhomme qu'il trouvait froid et inamical. Il connaît la ferme mais ne peut se permettre de quitter son travail ou ses enfants pour y accompagner les investigateurs. Même s'il était plus à l'aise, il ne le ferait pas car il n'a aucune raison de faire confiance à ses visiteurs (le Gardien peut pourtant autoriser la chose si les investigateurs se montrent particulièrement convaincants; en jouant les intermédiaires à la ferme, Matthew pourrait leur épargner bien des désagréments).

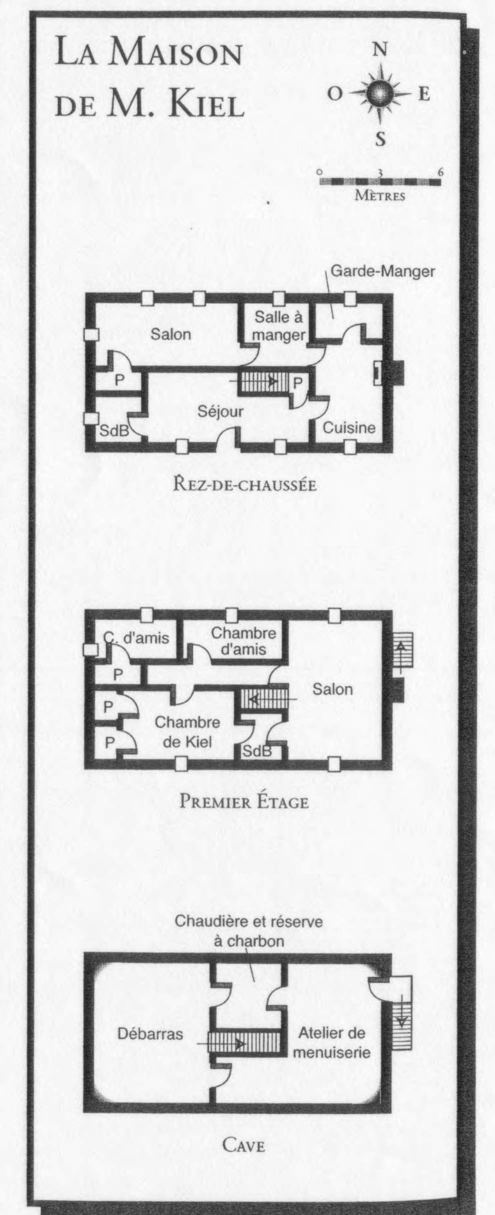
Emmanuel Kiel

S'ils ne l'ont pas encore fait, les investigateurs devraient maintenant se rendre à la ferme d'Emmanuel Kiel. Phillipston est un petit village de 900 habitants, à l'ouest du Comté de Worcester (voir carte page 30). Les routes sont terriblement mauvaises et l'équipe n'atteint Phillipston qu'après un enfer de nids de poules et de fondrières.

L'agglomération n'abrite que quelques maisons autour d'une station service/magasin général et d'un petit café. Les investigateurs ne peuvent apprendre ici qu'un seul détail d'importance : une "belle voiture" a traversé le village il y a "què'que temps," un fait inhabituel car les automobiles de qualité sont rares dans ces campagnes. (Il s'agit bien sûr de la voiture des Quigley.) Kiel a la réputation d'être un ermite irascible qui s'occupe de ses affaires et décourage fermement toute intrusion dans sa vie privée. Personne ne s'en approche et on le voit assez rarement en ville, généralement quand il vient chercher son courrier, des provisions et tout autre ravitaillement. Il n'a aucun ami proche et se tient à distance de la communauté. Certains croient qu'il distille, ou distillait, de l'alcool de contrebande mais cette idée ne s'appuie sur rien de solide. Quand il devient clair que le groupe se prépare à lui rendre visite, la plupart des villageois conseillent la prudence : Kiel reçoit les intrus à coups de fusil.

Le portrait tracé par les villageois n'a rien d'exagéré. Kiel est un solitaire lunatique. Ses chiens sont ses seuls compagnons et tous les visiteurs sont malvenus à l'exception des parents et des fonctionnaires en uniforme. Voilà peut-être les deux seules institutions qu'il respecte, la famille et le gouvernement. Tous les autres, voisins compris, ne sont que source d'ennui et perte de temps, et il voue une exécration toute particulière aux représentants de commerce. D'une certaine manière, il est paranoïaque. Il est certain que les gens lui en veulent même si rien ne vient appuyer ce sentiment (un trait qu'il partage avec sa nièce). La récente arrivée de Katharine a secoué son égocentrisme et introduit un rayon de soleil dans son sombre petit monde : une compagnie humaine. Ce vieux fermier brutal a toujours adoré sa nièce et son séjour à la ferme apporte un changement bienvenu à sa vie solitaire. Anne aussi, malgré sa laideur, a trouvé le chemin de son cœur; Kiel veille maintenant à leur sécurité et à leur bien-être avec un véritable fanatisme. Katharine lui a raconté son histoire et, aussi improbable que cela puisse paraître, il y croit intégralement : sa nièce ne peut avoir tort.

Quand les investigateurs arrivent sur place, Katharine se cache ici depuis quelques jours, au plus une semaine ou deux. Elle commence à peine à songer à ce qu'elle va faire ensuite. Kiel voudrait qu'elle reste mais elle préférerait reprendre la route. Aucune décision n'a encore été prise et elle se contente donc d'aider son oncle à tenir sa maison. Si elle devait rester, Kiel trouverait facilement à employer une paire de bras supplémentaire.



La ferme de Kiel se trouve au nord du village sur la Voie Rurale BB. Ses quelque cent soixante hectares s'entourent d'une clôture mal entretenue. Les bâtiments sont reliés à la route par un chemin de terre. La boîte aux lettres brille par son absence; Kiel fait envoyer son courrier poste restante au village. La ferme regroupe un vieux silo à grain, deux granges délabrées et une maison d'habitation, le seul bâtiment réellement utilisé. Curieusement, seuls les grossiers écriteaux "Défense d'Entrer Sous Peine de Mort" et "Attention Chiens Enragés", qui décorent tous les arbres et piquets de clôture de la propriété, sont en bon état. Ces avertissements sont à prendre au sérieux même si aucun des chiens n'a la rage (Kiel est un tenant de l'humour morbide).

Comme promis, une véritable meute de gros chiens patrouille sur ses terres, des bâtards galeux tout prêts à mettre en pièces quiconque franchit la clôture. Pire, une fois lancés, ils poursuivent leur proie sans tenir compte des limites de la propriété, ne s'arrêtant qu'une fois la course gagnée ou quand la victime réussit à leur échapper. Ces huit chiens n'obéissent qu'à Emmanuel Kiel. Ils se sont cependant habitués à la présence de Katharine et Anne et ne les menacent plus.

Kiel n'accueille pas chaleureusement les étrangers. Si les investigateurs n'empruntent pas ouvertement le chemin pour entrer sur la propriété, il considère que la saison de la chasse est ouverte et leur adresse un feu nourri et remarquablement précis. S'il est d'humeur à plaisanter (à la discrétion du Gardien), il charge son fusil de chasse avec des cartouches au gros sel; les blessures restent alors complètement superficielles mais affreusement douloureuses.

Option n° 1 : L'approche directe

Ceux qui empruntent le chemin menant à la maison sont "reçus" par Kiel qui, depuis la véranda, leur ordonne sans ambages de quitter ses terres. (Katharine et Anne restent cachées à l'intérieur.) À moins que le groupe n'ait vraiment une histoire fantastique à défendre et ne réussisse un jet de Baratin au cinquième, mieux vaut qu'il obtempère sans hésiter. Emmanuel Kiel n'est habituellement pas un adepte du coup de semonce. Un jet de Psychologie réussi souligne qu'il ne plaisante pas et qu'il n'hésitera pas à mettre ses menaces à exécution. Il ne tire pourtant pas sur les femmes, les enfants et la famille; la présence d'un investigateur du beau sexe ou de Matthew Early et de ses enfants devrait donc permettre de parlementer avec ce fermier acariâtre.

Ceux qui pénètrent dans sa propriété ou la traversent en dehors du chemin se retrouvent rapidement sous le feu de son fusil. Ces hostilités sont probablement précédées d'un bref avertissement, "Foutez le camp de chez moi!" et peut-être (si le Gardien le souhaite) d'un coup de semonce. À moins que les intrus ne battent en retraite *sur-le-champ*, les tirs qui suivent leur sont directement adressés. Heureusement pour les cibles, son fusil de chasse est parfaitement inefficace au-delà de 100 mètres et ne représente qu'une menace mineure au-delà de cinquante.

Soulignons qu'aucun voisin ne s'inquiète si les échos d'un feu nourri se font entendre à la ferme Kiel. Kiel s'entraîne régulièrement sur cible et les coups de feu sont donc un bruit familier. Si la bataille s'éternise ou si le Gardien juge pour toute autre raison que les voisins risquent d'être alertés, il peut demander un jet de Chance de groupe pour décider de leur réaction. De toute façon, les voisins se contentent au mieux de prévenir le shérif. Connaissant les habitudes de Kiel, aucun d'entre eux n'est assez brave (euh, idiot) pour intervenir en personne. Prévenir le shérif implique de se rendre au village (à pied, à cheval ou en voiture) puisque c'est là que se trouve le plus proche téléphone. Ensuite, il se passe facilement une heure avant qu'un adjoint se présente sur place (joindre un adjoint en patrouille prend du temps et les mauvaises routes locales ne lui permettent pas d'arriver plus tôt).

Option n° 2 : L'approche discrète

Difficile. Kiel est relativement vigilant et Katharine apporte une paire d'yeux supplémentaire. Ses moindres talents d'observation ne lui interdisent pas de repérer des intrus quand elle est aux aguets. Mais ce sont surtout les chiens qui sont dangereux. Ils sont toujours en liberté et ajoutent à leur vue excellente une ouïe et un odorat supérieurs. Il est virtuellement impossible de tromper leur vigilance. La moindre chance de s'introduire discrètement dans la propriété exige donc de les mettre hors d'état de nuire sans attirer l'attention (viande empoisonnée ou armes silencieuses, par exemple). Même ainsi, le groupe n'a que peu de temps pour agir (un jet de Chance de groupe pourrait influer sur ce délai) car Kiel remarque vite l'absence de ses bêtes. La meilleure tactique a déjà été évoquée : les chiens n'hésitent jamais à poursuivre leur proie au-delà des limites de la propriété. On peut donc par ce biais les attirer au loin et leur régler leur compte ou les capturer sans trop de fracas. Après cela, l'équipe peut approcher de la maison sans risque exagéré tant que Kiel ne remarque pas la disparition de ses chiens.

Si le Gardien le souhaite, les chiens connaissent un ou deux moments de distraction, quand Kiel les siffle pour les nourrir. Il place alors plusieurs bassines de déchets de viande à l'extérieur et les bêtes se précipitent dessus pour dévorer frénétiquement leur contenu. Ce repas sauvage ne dure peut-être que cinq à dix minutes mais permet facilement à de rusés intrus de prendre position dans la propriété pour obtenir un meilleur poste d'observation ou de se glisser dans un bâtiment. Une fois leurs gamelles vidées, les chiens reprennent le cours de leurs activités normales et risquent donc de découvrir les investigateurs

En dehors des repas, les chiens s'ébattent librement sur la propriété. La nuit, ils se tiennent le plus souvent à proximité des bâtiments. Le jour, leurs jeux les entraînent parfois assez loin (rappelons que la ferme couvre 160 hectares) mais toute activité anormale aux environs de la maison risque d'alerter ces gardiens à l'ouïe supérieure.

S'il repère l'équipe, Kiel réagit violemment et emploie tout moyen à sa disposition pour faire disparaître les intrus de sa propriété. Une fois retranché, il est difficile d'en venir à bout sans perte ou dommages pour l'équipe. N'ayant pas le téléphone, il ne peut prévenir le shérif. Il ne compte donc que sur ses propres moyens pour se débarrasser des gêneurs.

Les investigateurs qui réussissent à s'introduire sur la propriété sans donner l'alerte (ce qui implique que les chiens ne

Les chiens de M. Kiel.



posent plus problème) obtiennent divers renseignements. Une écoute ou un coup d'œil par une fenêtre révèle la présence de Katharine et d'Anne à l'intérieur de la maison. Katharine représente alors autant de danger que son oncle puisqu'elle non plus ne s'éloigne guère de son fusil. Il est plus ou moins évident qu'elle est venue ici chercher un refuge mais une écoute ne livre aucune explication supplémentaire. Se poster de manière prolongée près d'une fenêtre quand les chiens sont en liberté est quasiment impossible.

Ceux qui parviennent à faire un tour des bâtiments obtiennent quelques indices importants. Une des granges délaissées abrite la Buick de Katharine. Quelques traces de pneu relativement fraîches sont visibles sur le chemin et, aucun véhicule n'étant en vue, il semble logique d'inspecter la grange. Il n'y a qu'un seul jeu de traces. Un jet de Suivre une Piste ou d'Idée réussi montre que le véhicule concerné n'est jamais reparti.

Note au Gardien : Une fois le problème canin réglé, les investigateurs bénéficient de quelques avantages tactiques. Ils pourraient (devraient) avoir l'avantage de la surprise ainsi que celui du nombre. Des personnages observateurs devraient aussi se rendre compte que la ferme est aveugle du côté est. Ceux qui se trouvent à l'intérieur ne peuvent repérer une arrivée de ce côté, qui est aussi équipé d'un accès extérieur à la cave. Il est cadenassé, mais permet de se glisser dans la maison en toute discrétion. Crocheter le cadenas est relativement facile (+20% au jet de Serrurerie si l'investigateur dispose des outils adéquats et d'une compétence de 25 % ou plus). La porte de FOR 14 peut aussi être forcée à la pince-monseigneur (lutte FOR contre FOR sur la Table de Résistance). Cette action se fait sans bruit notable si le cambrioleur réussit ensuite un jet sous DEXx4. En cas d'échec de ce second jet, le Gardien lancera des jets d'Écouter pour les habitants de la maison afin de déterminer s'ils sont alertés.

Cartouches au gros sel

Certains originaux choisissent parfois, quand ils fabriquent eux-mêmes leurs cartouches, de les charger au gros sel pour obtenir des munitions nettement moins dangereuses mais remarquablement plus douloureuses. Les dommages infligés ne sont plus que la moitié des dommages normaux pour l'arme considérée, mais la victime doit réussir un jet sous CONx5 pour ne pas être sonnée par l'insoutenable brûlure. Ce jet sous CON x 5 doit être refait jusqu'à réussite, chaque round qui suit la blessure. Celle-ci continue ensuite d'être particulièrement douloureuse et gênante mais des soins réussis (Premiers Soins ou Médecine) soulageront grandement le blessé.

Une personne sonnée par un tir de gros sel peut encore accomplir certaines actions (à la discrétion du Gardien) mais toute pensée cohérente devient extrêmement difficile, voire impossible. Les victimes en état d'ébriété avancé ou intoxiquées par d'autres drogues peuvent se montrer moins sensibles à ce type de munitions.

Option n° 3 : Appeler le shérif

Faire appel aux autorités constitue peut-être la solution la plus sûre et la plus facile. Rien n'empêche les investigateurs de recourir à une telle assistance. Leur recherche est, après tout, parfaitement légitime et ils travaillent pour un citoyen respectable de Greenfield. Un examen à bonne distance de la ferme devrait révéler la présence des chiens et une confrontation directe avec Kiel (espérons qu'elle restera purement verbale) pourrait les convaincre que Katharine se cache bien quelque part sur place.

Le Shérif Horace Goodacre dirige les forces de l'ordre du Comté (le WCSD, Worcester Comty Sheriff's Department) et dispose d'un nombre raisonnable d'adjoints. Pour obtenir son aide, les investigateurs doivent le contacter au quartier général du WCSD à Worcester. L'essentiel de sa tâche consiste à patrouiller dans les zones rurales et il veille avec soin sur les agglomérations qui ne disposent pas d'une police municipale (comme Phillipston). Le convaincre d'intervenir devrait être assez facile. Un appel téléphonique ou une lettre de Quigley et le propre témoignage des investigateurs suffisent à le décider à envoyer quelques adjoints à la ferme Kiel (le Gardien réclamera éventuellement un jet de Persuasion). Ces agents ont pour mission de vérifier la présence de Katharine sur place. Si c'est le cas, ils doivent les ramener, elle et sa fille, au Q.G. en attendant la complétion des formalités légales.

Si les forces de l'ordre interviennent, les investigateurs peuvent très bien être autorisés à les accompagner, s'ils le veulent (ou si le Gardien décide que les policiers requièrent leur présence). Quels que soient les avertissements que pourront leur donner les investigateurs, les adjoints choisissent l'approche directe et remontent le chemin jusqu'à la ferme dans leurs voitures de service. Les chiens aboient et grondent mais Emmanuel sort et les fait rentrer. En aucun cas, il n'ouvre le feu le premier. Comme les policiers n'ont eux-mêmes aucune intention de se servir de leurs armes, toute confrontation armée est virtuellement exclue. Kiel respecte la loi et sa confiance dans les services du shérif est encore intacte (il ne prend donc pas son fusil pour recevoir ses représentants).

Une fois les forces de l'ordre sur place, les investigateurs peuvent guider la suite des événements. Sinon, les policiers demandent simplement si Katharine Quigley est bien là. Kiel tente un temps de nier mais un adjoint fureteur découvre rapidement la voiture dans la grange. Les questions devenant plus insistantes, Kiel reconnaît que sa nièce vit chez lui. S'ils demandent à fouiller la ferme, Kiel n'oppose aucun refus. Katharine et Anne sortent donc bientôt de la maison, encadrées par des policiers. Katharine hurle. Anne semble frappée de stupeur. Emmanuel Kiel est livide. Il ne peut malheureusement rien faire ; résister mettrait la femme et l'enfant en danger. Les adjoints ne font que leur travail mais il n'accordera jamais plus sa confiance à la police ou au gouvernement.

Les hommes du shérif se chargent seuls de la suite, à moins que les investigateurs n'interviennent sur-le-champ pour obtenir une modification de la procédure. Katharine est arrêtée et Anne placée sous tutelle. Toutes deux sont emmenées à Worcester où Katharine est emprisonnée en attendant sa comparution devant le juge. Elle est au minimum accusée d'avoir mis l'enfant en péril. Quigley peut aussi la faire poursuivre pour vol (l'argent, le fusil et la voiture sont techniquement ses propriétés) s'il tient à ce qu'elle reste en prison (au gré du Gardien). Quigley est convoqué pour récupérer Anne, ce qu'il fait sous vingt-quatre heures. Toutes les plaintes au pénal seront finalement abandonnées, mais pas avant que Katharine soit internée dans un asile. La chose ne pose pas de problème. Sous le choc de l'arrestation, Katharine laisse échapper que son mari est un démon. C'est plus qu'il n'en faut pour obtenir une cellule capitonnée dans une des institutions spécialisées du Massachusetts. S'il ne réussit pas à la faire interner, Quigley s'arrange pour qu'elle disparaisse rapidement après sa libération dans l'estomac de ses congénères goules.

Les investigateurs ont cependant la possibilité de changer le cours des événements s'ils interviennent dès l'arrestation à la ferme Kiel. Tout d'abord, quand Katharine est désarmée, menottée et placée à l'arrière d'une voiture de police, elle demande (supplie) à parler avec l'un d'eux. Les policiers n'y voient pas d'inconvénient et l'entretien a donc lieu si l'investigateur est d'accord. Elle lui raconte alors calmement toute son histoire avec le faible espoir de l'intéresser à son cas. Au Gardien de décider de ce qu'elle dit exactement, mais tout ce qu'elle raconte doit être la vérité telle qu'elle la comprend. Un jet réussi de Psychologie montre qu'elle croit réellement à sa propre version des faits et qu'elle n'est pas folle, même si elle est terrifiée et peut-être vaguement irrationnelle. Il revient alors aux investigateurs de décider de la suite à donner à ce témoignage.

L'équipe peut aussi demander à prendre en charge la femme et l'enfant, que Katharine ait parlé ou non, en tant que représentants de Franklin Quigley ou même du shérif du Comté de Franklin. Cela n'est pas facile à obtenir et le porte-parole de l'équipe doit, pour ce faire, réussir un jet de Baratin. Si c'est le cas, un adjoint manque à ses devoirs et leur confie les deux prisonnières. Dès que Katharine est seule avec eux, elle leur raconte probablement toute son histoire pour ne pas être livrée à son mari.

L'entretien révélateur peut enfin avoir lieu dans la prison où Katharine va être enfermée. Anne ne sera plus accessible dès que Franklin sera passé la prendre et si les investigateurs décident alors de croire Katharine (ou de lui accorder au moins le bénéfice du doute), le scénario prend un tour plus difficile. Il ne leur suffit plus de prouver que Franklin est le véritable méchant de l'histoire ; ils doivent aussi arracher Anne à ses griffes.

Note au Gardien : La ferme Kiel a été conçue pour constituer un obstacle majeur à l'enquête des investigateurs. Chaque équipe peut aborder le problème qu'elle représente d'une manière totalement différente. Certaines se contenteront d'observer l'endroit et d'obtenir confirmation de la présence de Katharine. Les investigateurs risquent alors de simplement prévenir Quigley ou le Shérif Goodacre, de toucher leur prime et de reprendre leur vie là où elle en était. Une équipe constituée de personnages portés vers l'action préférera sans doute tenter de se glisser discrètement à l'intérieur. Les chiens rendent la chose fort dangereuse et les pertes risquent d'être importantes, mais cette manière de faire peut conduire à un entretien plus rapide avec Katharine et permettre à l'équipe d'entendre une autre version que celle du sinistre Quigley. D'autres équipes enfin choisiront l'approche directe (avec, espérons-le, un

investigateur féminin ou Matthew Early) et se trouveront alors confrontées à Kiel, et peut-être à Katharine, sans bain de sang immédiat. Cette approche autorise un certain dialogue et se solde éventuellement par une négociation paisible entre les deux camps. La situation n'en reste pas moins très délicate et le Gardien ne devra pas hésiter à rendre les choses difficiles (mais pas trop).

Soulignons que si les joueurs manquent d'expérience, des facilités doivent leur être accordées. Étant donné le trouble de son esprit, Katharine est susceptible de commettre une erreur. Elle peut sortir pour étendre du linge ou décider qu'une promenade solitaire lui fera du bien. Elle s'approche ainsi suffisamment des limites de la propriété pour que les investigateurs tapis à proximité s'en saisissent ou la contactent (voir la suite pour les détails d'un tel entretien).

Un entretien avec Katharine

Les investigateurs pourraient être en mesure d'interroger Katharine alors qu'elle a encore les moyens de fuir ou de se défendre. Le premier contact est alors particulièrement tendu puisqu'elle craint terriblement d'être retrouvée et ramenée à son mari. Il est fort probable qu'elle s'enfuit dès l'arrivée des étrangers ou qu'elle les menace de son arme. Si la rencontre ne dégénère pas en bataille rangée, Katharine essaie malgré tout d'éluder les questions des investigateurs et cherche à s'en aller, appelant son oncle à son aide si c'est possible. Cependant, si ses interlocuteurs prétendent enquêter sur son mari et réussissent un jet de Persuasion ou de Baratin à la moitié (à plein s'ils peuvent montrer une carte de police), Katharine fournit finalement sa version des faits. C'est avec soulagement qu'elle raconte toute son histoire qu'elle a dû taire pendant des jours ou des semaines.

Elle sait bien que sa version est incroyable et ne s'offusque pas si les investigateurs se montrent sceptiques mais elle leur demande au moins le bénéfice du doute et d'enquêter dans ce sens. Son souci principal est la sécurité de sa fille. Si les personnages semblent respectables et dignes de confiance, ils sont autorisés à faire la connaissance d'Anne, mais le moindre commentaire indélicat quant à son apparence soulève la fureur de la mère qui s'emploie aussitôt à les chasser fusil en main.

Si les investigateurs la rencontrent mais ne réussissent pas à obtenir sa confiance, Katharine fuit la région à la première opportunité. Elle emmène Anne, ainsi que suffisamment de liquide et de biens cessibles pour commencer une autre vie au loin. Emmanuel Kiel reste sur place pour faire perdre leur temps aux poursuivants, mais il ne connaît pas la destination de sa nièce favorite.

Katharine fait d'abord étape à Philadelphie. Elle vend la voiture et prend le train pour n'importe quelle grande ville américaine se trouvant à quatre ou cinq États au moins de là (le Gardien devra peut-être décider laquelle mais Katharine est de toute façon en train d'échapper définitivement aux investigateurs). Elle et sa fille voyagent sous des noms d'emprunts et changent encore d'identité une fois arrivées à destination.

D'un autre côté, si les investigateurs savent obtenir et conserver sa confiance, Katharine peut leur fournir toutes sortes d'informations sur son mari et son domicile. Quand ils seront en mesure de lui garantir que son mari goule est mort ou incarcéré, elle sera enfin rassurée et retournera chez elle. Son aide pendant l'épilogue de *Parents et Alliés* peut faciliter le démarrage de *Pâture du Dieu*.

Deuxième partie : contre-enquête

Jusqu'alors, les investigateurs roulaient probablement pour Franklin Quigley. Maintenant ils devraient avoir conscience qu'ils ont été manipulés ou, tout au moins, que quelque chose ne va pas. Dans cette Deuxième Partie, ils peuvent apprendre la vérité sur leur employeur et prendre les mesures qui s'imposent.

Chasse au méchant

Si tout se passe bien, les investigateurs finissent par soupçonner Franklin Quigley. Voilà ce qui arrive.

Résultats d'enquête

Les investigateurs se mettent à s'intéresser à leur employeur. Quand Quigley a pris forme humaine, il a eu la chance de pouvoir voler son apparence à un vagabond dont la disparition n'intéressait personne. De son bienfaiteur occulte, Ezekial Apcott, il tenait divers savoirs et connaissances, ainsi que ses sortilèges. Apcott est le méchant central d'une autre campagne et ce sinistre individu possède nombre de relations et amis. Parmi ceux-ci, il faut compter force Goules de Nouvelle-Angleterre, dont Quigley. Apcott a permis à Quigley de réaliser son désir le plus cher : s'intégrer discrètement au monde des hommes et découvrir une nouvelle vie.

Quigley fait son entrée dans la société humaine à Boston en octobre 1934. Après une période d'adaptation, il s'installe à Worcester, où il se fait passer pour médecin sous le nom de Franklin Quigley. Il n'est pas un très bon médecin puisqu'il n'a reçu aucune formation formelle; toutes ses connaissances médicales ont été acquises par la lecture de livres spécialisés. Il réserve d'abord ses soins à ses concitoyens les plus pauvres, à Worcester et plus tard à Greenfield, et aucune plainte n'est formulée contre lui malgré certaines pratiques douteuses. Si les autorités devaient découvrir qu'il n'a pas le moindre diplôme, il connaîtrait de très gros ennuis.

En fait, aucun document concernant Quigley ne remonte à plus de cinq ans. Il était précédemment domicilié à Worcester mais il n'existe aucune trace de lui avant cela : certificat de naissance, diplômes, autorisation d'exercer, fichier des anciens élèves, dossier fiscal, adresses, situation militaire, tout manque. Le doctorat, apparemment délivré par l'École de Médecine de l'Université du Connecticut, qui est encadré dans sa salle d'attente est un faux. Interrogé sur cette école, il ne peut répondre qu'aux questions les plus générales, toutes ses connaissances à ce sujet ayant été acquises dans le catalogue de l'école et quelques journaux.

Cette absence de passé documenté pourrait s'expliquer de différentes manières. Il pourrait être originaire d'un autre État ou même étranger, ou bien avoir changé de nom il y a des années pour des raisons personnelles. Le fait n'en reste pas moins suspect.

L'équipe cherchera peut-être à se renseigner sur Quigley auprès du Dr Victor Purvis, l'homme qui a veillé sur ses débuts dans la profession. Les investigateurs apprennent son existence par la photo dédicacée exposée dans la salle d'attente de Quigley, par Quigley lui-même, par son carnet d'adresses ou enfin par des questions posées dans la communauté médicale de Greenfield (les médecins de Greenfield connaissent Purvis comme un collègue de Worcester; son adresse figure dans l'annuaire). Purvis continue d'exercer à Worcester même si ses collègues n'ont pas une très bonne opinion de ses capacités. Interrogé à propos de Quigley, il se souvient de lui comme “d'un gamin bien sympathique”. C'est grâce à son incompétence et à son aveuglement que son protégé non qualifié a pu acquérir une pratique rudimentaire de la profession médicale.

Le cabinet de Quigley est maintenant fréquenté par la classe moyenne. De son expérience à Worcester, il a retiré une compétence relative dans certains domaines de sa profession. Les diagnostics et traitements simples sont tout à fait dans ses cordes et il sait le plus souvent repérer les cas qui le dépassent. Il adresse alors ses patients à d'autres médecins s'il juge qu'il ne risque pas ainsi d'attirer les soupçons. Les patients l'apprécient comme un homme aimable et élégant. En dehors de son cabinet, son attitude beaucoup plus raide et réservée a maintenu ses voisins à l'écart. Son infirmière, Harriet Porter, travaille pour lui depuis qu'il est arrivé en ville. Leurs relations n'ont jamais dépassé le cadre professionnel mais elle apprécie son patron et ne dira rien contre lui. Elle déteste les commérages et les on-dit et il lui faudrait de solides raisons pour laisser échapper même une simple critique à son sujet. Si on lui présente des éléments susceptibles d'incriminer son employeur ou si on la persuade d'une autre manière de se confier (la réussite d'un jet de Persuasion est cette fois encore nécessaire), elle reconnaît éventuellement qu'il est un médecin des plus médiocres. Il renvoie trop de cas simples vers ses confrères et trahit parfois des lacunes indignes d'un étudiant de première année. Elle ne sait comment expliquer le fait mais elle imagine que cela doit être en rapport avec des problèmes personnels, l'état de santé de sa fille, par exemple. Il ne lui est jamais venu à l'esprit qu'il pourrait s'agir d'un charlatan. Elle non plus n'est malheureusement pas une très bonne infirmière, quoique diplômée.

L'opinion de la communauté médicale de Greenfield reflète celle d'Harriet Porter. Le Dr Rohrs dirige le service de chirurgie de l'hôpital Greenfield Memorial et sert le Comté en tant que médecin légiste. Il n'accepte de discuter de ce sujet avec les investigateurs que s'ils réussissent un jet de Persuasion au cinquième. Les trois autres docteurs de la ville, y compris le dentiste qui partage son cabinet avec Quigley (Harold Maxwell), se montrent tout aussi discrets et refusent de médire d'un collègue. Là encore, seule la réussite d'un jet de Persuasion au cinquième peut délier les langues. Tout ce que ces médecins voudront bien dire, le Dr Rohrs y compris, c'est que Quigley est un représentant bien médiocre de sa profession. Il lui manque certaines compétences de base et il adresse très souvent des malades à ses collègues sans explication valable. Si ce n'était le bon contact qu'il sait entretenir avec ses patients et la modicité de ses tarifs de consultation, il ne pourrait sans doute pas exercer dans cette ville. Le Dr Rohrs a toujours espéré obtenir un jour le moyen légal de mettre fin à la carrière de Quigley, mais il est peu probable qu'il le révèle. Si l'équipe peut rassembler quelques preuves vaguement crédibles contre l'imposteur (démontrer, par exemple, que son doctorat est un faux – il suffit pour cela de se renseigner auprès de l'Université du Connecticut; le Dr Rohrs n'a jamais imaginé que Quigley poussait à ce point le charlatanisme), le Dr Rohrs pourrait devenir un allié solide.

Confrontation

Quigley s'inquiète immédiatement si les questions des investigateurs lui paraissent soupçonneuses. Le cas échéant, il peut même entreprendre de les éliminer, au risque de briser sa couverture. Mais celle-ci n'est pas vraiment prioritaire puisqu'il peut toujours quitter la ville et se servir du sortilège Ressemblance pour s'installer ailleurs. Il voudra avant tout s'assurer qu'il ne laisse derrière lui aucun élément susceptible de trahir sa véritable nature (aucun investigateur qui en saurait trop, donc). Dans ce cas, il pourrait même laisser Katharine et Anne en paix. S'il ne peut récupérer Anne, il n'a aucune raison de vouloir tuer sa mère. Soulignons qu'il a la possibilité d'en appeler à des amis goules s'il tient à garder les griffes propres.

De même, s'il s'aperçoit que les investigateurs ont décidé de le coincer sans rien de concret sur sa véritable nature, il risque sans doute de disparaître. Il quitte alors la ville en toute discrétion, n'emportant que du liquide et une valise ou deux dans sa voiture. Une fois débarrassé de son véhicule, il change d'identité comme expliqué plus haut. Quelles que soient les circonstances de sa fuite, il échappe définitivement aux investigateurs et ne tente plus jamais de passer pour un médecin. C'est une couverture qu'il était effectivement capable d'entretenir à court terme mais l'idée n'en était pas moins téméraire; elle a certainement largement contribué à sa chute.

La maison Quigley

À un moment ou un autre, les investigateurs vont sans doute décider de s'introduire chez leur client pour fouiller l'endroit. Ils pourraient par exemple distraire Quigley pendant que l'un d'eux se chargerait de cette fouille. Si Quigley est vaincu, une Katharine reconnaissante les laissera peut-être, à la discrétion du Gardien, inspecter la bâtisse. C'est une maison de brique construite sur deux niveaux, avec quatre chambres, une cave et un grenier. Les quelques éléments intéressants sont dissimulés dans la cave. Un carreau descellé cache un trou où Quigley a rangé quelques documents qu'il jugeait importants. Les investigateurs devraient avoir de bonnes chances de repérer cette cachette grâce au carreau branlant. Il suffit d'y poser le pied pour détecter une anomalie et un jet réussi de Trouver Objet Caché signale que le carreau forme un relief. Ce dernier jet suppose que une cave raisonnablement éclairée. Elle est équipée d'un éclairage électrique mais les investigateurs préféreront peut-être se contenter de leurs lampes torches.

La maison Quigley

Rez-de-chaussée

Entrée : La pièce est carrelée et l'escalier menant au premier étage couvert d'un tapis. Un téléphone est posé sur une petite table; c'est le seul appareil de la maison. Les placards abritent manteaux, parapluies et autres articles du même genre. De petits couloirs relient cette pièce au séjour et au salon.

Salle de bains : Douche, toilettes et lavabo.

Salon : Couverte de lambris et tapis, cette pièce accueille un poste de radio, un phonographe et sa collection de disques, plusieurs fauteuils confortables, une vitrine abritant divers bibelots et une table à café en noyer. Une tête de daim empaillée est accrochée au mur nord; le râtelier d'armes qui lui fait face porte un calibre 20 double canon. Il pourrait accueillir un autre fusil (celui que Katharine a emporté). Des réserves de cartouches (calibre 20 et calibre 12) sont rangées dans un tiroir proche.

Séjour : La décoration est un peu plus formelle que celle du salon. On y trouve un mobilier de qualité, une grande cheminée et même deux tableaux de bonne facture. Des photographies familiales, placées dans des cadres d'argent, ornent le manteau de la cheminée.

Salle à manger : Rien d'inhabituel ici; la pièce contient une grande table ovale et six chaises.

Garde-manger : Des étagères couvrent tous les murs de ce grand placard. Elles sont chargées de conserves, détergents et autres ravitaillements domestiques.

Cuisine : Une cuisine absolument normale.

Étage

Salon : Quatre chaises autour d'une petite table.

Chambres d'amis : L'une et l'autre contiennent les éléments de mobilier d'usage.

Chambre d'Anne : C'est d'évidence la chambre d'une petite fille; parmi les articles habituels figure une collection d'animaux en peluche.

Chambre des maîtres : La chambre contient un grand lit, deux tables de nuit, un petit bureau, une cheminée, deux chaises et une petite bibliothèque. Cette dernière abrite quelques ouvrages médicaux, des dictionnaires et des romans reliés. Le placard renferme des vêtements classiques et autres articles rangés dans une série de tiroirs. Le plafond du placard est percé d'une trappe donnant sur le grenier vide. Dans le tiroir d'une des tables de nuit est rangé le carnet d'adresses de Quigley. Celle du Dr Victor Purvis à Worcester est la seule à avoir la moindre importance; elle est accompagnée d'un numéro de téléphone.

Salle de bains : Une grande salle de bains avec baignoire.

Cave

Il n'y a rien de remarquable ici, hormis le carreau descellé mentionné sous le titre "La maison de Quigley" page précédente. Un "x" le positionne sur le plan.

Sous le carreau, un trou creusé à la main contient une boîte à cigares et deux volumes reliés de cuir, enveloppés dans un morceau de toile. La boîte renferme 415 $ et le titre de propriété de la maison. Les livres sont plus intéressants.

Le premier volume, *Transitions*, est grossièrement relié. Ce n'est qu'une collection de notes mal écrites de la main de Quigley. Ces pages présentent une analyse pseudo-scientifique des Goules et de la transition de l'humain à la Goule. L'auteur s'intéresse aux possibilités d'unions entre humains et Goules dans le cadre d'un projet visant à créer une progéniture bénéficiant des meilleures caractéristiques des deux "espèces". Il prétend respecter des méthodes scientifiques mais le résultat n'est que charabia. D'évidence, la formation scientifique ou médicale de l'auteur est faible ou nulle et ses postulats et hypothèses sont parfaitement grotesques. Le document offre en revanche un aperçu unique sur la vie de Quigley et plusieurs volumes occultes y sont cités dont le *Cultes des Goules* de François-Honoré Balfour (1703). Tenter de déchiffrer ces notes demande un jet en Anglais et trois semaines d'étude. En cas de réussite, le lecteur gagne 2% en Mythe de Cthulhu et 1% en Occultisme. Les descriptions ignobles et l'identification de la véritable nature de Quigley font malheureusement perdre au lecteur 1/1D4 points de SAN. L'ouvrage recèle un sortilège : Contacter une Goule Inférieure. Le Multiplicateur de Sort est de x1. D'autres renseignements sur *Transitions* figurent en page 51.

Le second volume ne porte pas de titre. C'est encore un document manuscrit (Anglais), apparemment une autre collection de notes. Il est en mauvais état. Les pages et la reliure sont incrustées de terre et de sang (comme les investigateurs pourront le déterminer plus tard). Le document est incomplet et d'évidence beaucoup de pages ont disparu en tête de volume. Sa lecture montre qu'il a été écrit par un archéologue anonyme qui conduisait des recherches dans un cimetière moderne prétendument installé sur un ancien site funéraire indien. L'auteur explique que le cimetière montrait des signes d'activités anormales. Soupçonnant des pilleurs de tombes d'en être responsables, l'archéologue avait surveillé les lieux de nuit, en vain. Il lui fallut attendre de creuser une tranchée d'essai dans un des coins du site pour trouver quelque chose d'intéressant :

un tunnel courait 3 mètres sous la surface. Dans sa dernière note, l'auteur anonyme projette de descendre dans le tunnel pour l'explorer avec son assistant, un M. Merriwether. Il faut une journée complète pour lire ces notes. Les lecteurs qui connaissent déjà les Goules perdent 0/1D2 points de SAN.

La Maison Quigley

N
O E
S
0 3 6
Mètres

Chaudière & chauffe-eau
Buanderie
Débarras
Cachette
x

Cave

Salle à manger
Cuisine
(L'escalier de la cave se trouve sous celui-ci)
Séjour
P
SdB
Salon
Entrée

Rez-de-chaussée

Chambre d'amis
Chambre d'amis
SdB
P
Chambre Principale
Chambre d'amis
Chambre d'Anne
SdB
Salon

Premier Étage

Aucun gain en Mythe de Cthulhu ne résulte de cette lecture si *Transitions* ou *Cultes des Goules* ont déjà été lus ou si le lecteur réussit un jet de Mythe de Cthulhu. Dans le cas contraire, le personnage gagne 1% en Mythe de Cthulhu. L'Aide de Jeu n° 3 (pages 57 à 59) reproduit la partie la plus intéressante du journal, laquelle contient un indice susceptible de faciliter le passage au second scénario.

L'autre endroit intéressant de la maison est la chambre de Quigley. Le bureau qui s'y trouve renferme plusieurs lettres d'Ezekial Apcott, qui signe alors Montague Feister. Aucune adresse n'est citée mais les cachets postaux montrent qu'elles ont été postées à Boston. Rien n'est clairement dit dans ces missives qui suggèrent pourtant beaucoup. Katharine Quigley ne sait rien à leur sujet. Les Aides de Jeu n° 4 et 5 (page 60) reproduisent deux de ces lettres.

Triomphe du méchant

Si les investigateurs ne font pas échec au lâche complot de Quigley, c'est probablement qu'ils ont mordu à son appât et avalé l'hameçon jusqu'au flotteur. S'ils lui ramènent Katharine et Anne ou s'ils lui signalent où il peut les trouver, il passe alors à la suite de son plan.

Dans ce cas, trois possibilités s'offrent à lui. Premièrement, faire interner Katharine dans un asile. Cela ne devrait pas poser problème considérant l'état d'esprit de sa femme et son propre statut de médecin. De son point de vue, ce n'est pas la solution idéale : il préférerait la voir disparaître d'une manière plus définitive et irrévocable.

Deuxièmement, la faire tuer. Il lui faudra alors certainement utiliser son sortilège Contacter une Goule Inférieure pour appeler quelques congénères afin qu'elles se chargent de tuer et dévorer Katharine. Quigley prétendra ensuite que son épouse, d'évidence passablement perturbée, a fait une autre fugue et que nul ne sait où elle a pu aller. Son comportement antérieur rendra l'explication crédible et personne ne doutera de la parole du mari abandonné, à moins que les investigateurs n'aillent dénicher quelques preuves contraires.

La troisième solution est encore plus ignoble. Il peut décider de la tuer et de la dévorer lui-même. En plus de se débarrasser du cadavre, il pourra employer son sortilège de Ressemblance pour se faire passer pour elle. Sous cette apparence, il n'aura plus qu'à mettre en scène la folie de sa femme. Personne ne doutera ensuite, quand elle disparaîtra de nouveau, que cette nouvelle fugue est à mettre sur le compte de la démence et Quigley ne dira rien qui puisse infirmer ou confirmer la rumeur.

Une fois discrètement débarrassé de sa femme, Quigley ne se jugera peut-être pas pour autant en sécurité. S'il croit que les investigateurs en savent trop ou qu'ils représentent une menace pour toute autre raison, il leur dépêche quelques Goules de ses amies par une nuit sans lune. D'un autre côté, si Quigley est démasqué et doit fuir pour sauver sa vie, il ne cherche pas à se venger des investigateurs ou de sa femme, pas immédiatement en tout cas. En revanche, il risque de devenir une mouche du coche terriblement venimeuse dans la suite de la campagne.

Victoire

Les investigateurs ne réussissent complètement ce scénario que s'ils arrivent à tuer ou faire emprisonner Franklin Quigley. En outre, ils doivent sauver Katharine et Anne Quigley. Aider Matthew Early et ses enfants à sortir de la misère constituerait un plus bien venu, mais cela est secondaire. Une enquête sur Montague Feister (Ezekial Apcott) ne conduit nulle part; ce PNJ n'intervient de toute façon ici que pour ajouter au mystère. Les Aides de Jeu qui le concernent montrent qu'il a été une sorte de mentor pour Franklin Quigley et que celui-ci l'a payé de retour en lui fournissant quelques informations importantes.

Un cadavre embarrassant

À la fin de *Parents et Alliés*, les investigateurs disposent peut-être du cadavre de Franklin Quigley. Dans ce cas, ils ont sur les bras un corps qui n'est clairement pas humain.

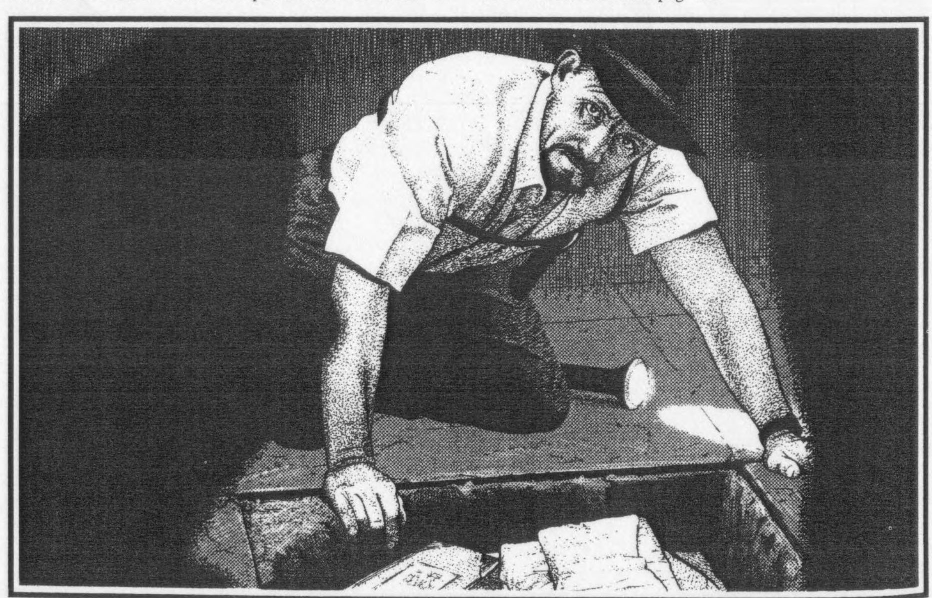
Cela peut avoir des conséquences diverses. Beaucoup d'investigateurs préféreront dissimuler ce cadavre, ne serait-ce que pour s'éviter les tracas d'une enquête officielle. Certains seraient tentés cependant de le signaler à la presse ou aux autorités. Au Gardien de faire face aux possibilités intéressantes.

Si l'existence d'un cadavre goule, que ce soit ce lui de Quigley ou d'un de ses complices, est rendue publique, les investigateurs risquent de se trouver au centre d'un ouragan de curiosité et controverses. Pour déterminer si cette dépouille excite les passions, le Gardien devra prendre en compte son état, la manière dont son existence a été portée à la connaissance du public, le comportement des investigateurs et la version qu'ils soutiennent. Une histoire extraordinaire accroît les chances de publicité. Prétendre qu'il ne s'agit que d'un "monstre" isolé les diminue car les autorités accepteront facilement toute explication rationnelle raisonnable.

Si le Gardien décide que le cadavre a les honneurs de la presse, cela fait les gros titres des journaux du Comté de Franklin et, au mieux, la deuxième ou troisième page des quotidiens de Nouvelle-Angleterre. Quoi qu'il arrive, la publicité à son sujet ne va pas au-delà.

Les autorités finissent sans doute par s'en emparer et les autopsies ne donnent rien de concluant. Les Goules sont suffisamment proches des humains pour qu'un médecin légiste suppose qu'il a affaire à un malheureux frappé d'une hideuse maladie ou d'une malformation de naissance. De toute façon, l'intérêt de la presse pour ce cadavre ne dure guère. Les Goules du cru sont certainement informées de l'affaire (voir *Pâture du Dieu* pour le culte goule local) mais ne s'inquiètent pas vraiment de cet incident qui devrait rester sans lendemain. Faire disparaître le cadavre ne ferait qu'aggraver la situation et elles sont capables de s'en rendre compte.

Pour épicer l'épilogue, le Gardien peut faire entrer en scène quelques journalistes du fantastique et agents du spectacle. Si les investigateurs sont encore en possession de la dépouille (peu probable mais pas impossible), l'agent d'un montreur de foire essaie de l'acheter. Il propose 100 $, 200 $ si le représentant de l'équipe réussit un jet de Marchandage. Le cadavre fait ensuite le tour du pays dans une galerie foraine de monstres où il est présenté comme celui d'un "homme-loup" ou d'un extraterrestre. Une entreprise de ce type, l'Olaf Brothers Circus, est décrite page 52.



Dans l'antre de la bête.

Le livre de Balfour

Après avoir lu entièrement la campagne du *Royaume des Ombres*, le Gardien pourra décider du meilleur moment pour faire apparaître *Cultes des Goules*. Ce terrible document risque d'être un élément clé des recherches des investigateurs. Il faudrait offrir aux PJ l'occasion d'acquérir un des rares exemplaires existants au cours du scénario *Pâture du Dieu*, au plus tard. La plupart des ouvrages du Mythe demandent de longues études et celui-ci ne fait pas exception (22 semaines).

Les indices et renseignements contenus dans *Cultes des Goules* peuvent aider les investigateurs et donner des couleurs à la campagne. Si le Gardien le juge nécessaire, sans doute en raison de la longueur de la période d'étude, il introduit cet ouvrage dès la fin de *Parents et Alliés*. L'endroit idéal pour ce faire est, bien sûr, la cachette dans la cave de Quigley où sont aussi entreposés *Transitions* et l'autre journal. Il revient au Gardien de décider quand (ou même si) ce document doit être mis à portée des investigateurs. Voir page 29 pour plus de renseignements sur cet ouvrage célèbre.

Cette attention médiatique ne doit pas inciter le Gardien à multiplier les conséquences néfastes. Le culte goule prend bonne note du nom des investigateurs, mais il ne s'intéressera sérieusement à l'équipe que si elle attire encore son attention par la suite (très probablement dans le deuxième scénario).

Récompenses et pénalités

Action	Résultat
Se montrer charitable en aidant financièrement Matthew Early et sa progéniture	+1D2 points de SAN
Sortir Early de la misère définitivement (par exemple en lui trouvant un meilleur travail)	+1D4 points de SAN
Tuer Katharine Quigley et comprendre ensuite son erreur	-1D10 points de SAN
Tuer Anne Quigley et comprendre ensuite son erreur	-1D10 points de SAN
Tuer Anne Quigley quelle que soit la raison	-1D6 points de SAN
Tuer Katharine Quigley quelle que soit la raison	-1D4 points de SAN
Tuer Emmanuel Kiel et comprendre ensuite son erreur	-1D8 points de SAN
Tuer, emprisonner, neutraliser Franklin Quigley d'une manière ou d'une autre	+1D8 points de SAN
Assurer la sécurité à long terme de Katharine et de Anne Quigley	+1D6 points de SAN
Tuer une Goule (autre que Quigley)	+1D6 points de SAN
Quigley s'échappe, et reviendra peut-être menacer l'équipe ou Katharine, dans des mois ou des années	-1D6 points de SAN

PNJ

Dr FRANKLIN QUIGLEY
Goule meurtrière déguisée en humain, 45 ans
Description : page 34
Nationalité : Américain

FOR 18	DEX 15	INT 13	CON 18	APP 15	POU 15
TAI 15	ÉDU 14	SAN 0	Chance 75		PV 17

Bonus aux dommages : +1D6.
Éducation : Autodidacte, formation médicale sur le tas.
Compétences : Baratin 68 %, Bibliothèque 35 %, Creuser 70 %, Crédit 25 %, Discrétion 73 %, Droit 15 %, Écouter 57 %, Grimper 88 %, Lancer 31 %, Marchandage 19 %, Médecine 20 %, Mythe de Cthulhu 13 %, Nager 30 %, Occultisme 23 %, Pharmacie 17 %, Premiers Soins 50 %, Psychologie 11 %, Repérer la Putréfaction 64 %, Sauter 61 %, Se Cacher 75 %, Trouver Objet Caché 80 %.
Langues : Anglais 80 %, Goule 85 % (parlé uniquement).
Armes (forme humaine) : Coup de Poing 80 %, 1D3 + bd; Grand Gourdin 51 %, 1D8 + bd (tout objet pouvant servir comme tel); Petit Gourdin 38 %, 1D6 + bd (tout objet pouvant servir comme tel).
Armes (forme goule) : Griffes 80 %, 1D6 + bd; Morsure 41 %, 1D6 + mâchoires verrouillées; Grand et Petit Gourdin (voir ci-dessus).
Notes sur les attaques des Goules : Sous forme goule, Quigley peut dans un même round mordre et frapper de ses deux pattes griffues. S'il parvient à infliger une morsure à son adversaire, il renonce à ses attaques de Griffes et s'accroche à lui de toute la force de ses mâchoires, lui infligeant automatiquement 1D4 points de dommages tous les rounds suivants. Sa victime doit opposer avec succès sa FOR à celle de Quigley pour se débarrasser de lui et ne plus subir les dommages de morsure. Le Gardien demandera éventuellement aux personnages blessés par cette attaque particulière un jet de résistance à l'infection.
Armure : Les armes à feu ou projectiles n'infligent que la moitié des dommages normaux (arrondir à l'entier supérieur).
Sortilèges : Contacter une Goule Inférieure, Flétrissement, Ressemblance, Trou de Mémoire.
Note : Les caractéristiques et compétences restent identiques avec ou sans déguisement magique mais l'APP de la Goule est de 0. Les formes d'attaques varient quelque peu pour des raisons évidentes.

KATHARINE DURHAM QUIGLEY
Mère terrifiée, 28 ans
Description : page 38
Nationalité : Américaine

FOR 9	DEX 13	INT 13	CON 12	APP 14	POU 12
TAI 9	ÉDU 12	SAN 41	Chance 60		PV 11

Bonus aux dommages : +0.
Éducation : Lycée.
Compétences : Baratin 19 %, Bibliothèque 37 %, Conduire Automobile 27 %, Discrétion 20 %, Écouter 37 %, Marchandage 20 %, Mythe de Cthulhu 5 %, Nager 35 %, Persuasion 37 %, Premiers Soins 40 %, Psychologie 21 %, Se Cacher 31 %, Trouver Objet Caché 40 %.
Langues : Anglais 88 %, Français 11 %.
Armes : Arme de Poing 25 %, 1D10+2 (revolver.45) ou 1D10 (revolver.38) ; Fusil de Chasse 35 %, 4D6/2D6/1D6 (double canon calibre 12) ; Petit Couteau 25 %, 1D4 (canif) ; Poignard 25 %, 1D4+2 (gros couteau de chasse).
Désordres mentaux : Démonophobie (modérée), paranoïa (modérée tant que les investigateurs n'ont pas réglé son compte à Quigley, bénigne par la suite).
Note : Katharine est une catholique dévote extrêmement superstitieuse.

ANNE QUIGLEY
Victime innocente mi-humaine mi-goule, 4 ans
Description : page 36
Nationalité : Américaine

FOR 3	DEX 5	INT 7	CON 15	APP 3	POU 10
TAI 4	ÉDU 1	SAN 44	Chance 50		PV 10

Bonus aux dommages : -1D6.
Éducation : Enfantine.
Compétences : Rien de mesurable.
Langues : Anglais 26 %.
Armes : Rien d'efficace.

EMMANUEL KIEL
Oncle et protecteur de Katharine, 59 ans
Nationalité : Américain

FOR 12	DEX 11	INT 12	CON 14	APP 7	POU 14
TAI 14	ÉDU 14	SAN 66	Chance 70		PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.
Éducation : Collège.
Compétences : Conduire Automobile 25 %, Discrétion 62 %, Écouter 87 %, Esquiver 40 %, Grimper 50 %, Histoire 31 %, Histoire Naturelle 75 %, Lancer 51 %, Mécanique 30 %, Monter à Cheval 41 %, Nager 48 %, Navigation 40 %, Sauter 44 %, Se Cacher 56 %, Suivre une Piste 61 %, Trouver Objet Caché 90 %.
Langues : Anglais 75 %.
Armes : Arme de Poing 31 %, 1D10+2 (revolver.45 Colt Peacemaker) ; Coup de Pied 45 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 77 %, 1D3 + bd ; Fusil 56 %, 2D6+4 (canon rayé .30-06 avec levier d'armement à la culasse) ou 4D6/2D6/1D6 (double canon calibre 12) ; Grand Gourdin 47 %, 1D8 + bd (tout objet assimilable, fusil, batte de base-ball, etc.) ; Poignard 40 %, 1D4+2 + bd (Bowie).

LES COMPAGNONS D'EMMANUEL KIEL
Chiens méchants

	FOR	DEX	CON	POU	TAI	PV
Asmodée	7	14	9	7	7	8
Baal	8	12	10	6	7	9
Belial	9	17	15	12	7	11
Belzébuth	7	13	13	9	7	10
Lucifer	8	15	14	8	7	11
Mammon	7	11	16	6	7	12
Moloch	9	15	10	7	7	9
Satan	9	16	14	8	7	11

Déplacement : 12
Bonus aux dommages : +0.
Compétences : Écouter 85 %, Suivre une Piste (à l'odorat) 75 %, Trouver Objet Caché 70 %.
Attaques : Morsure 40 %, 1D6.

SIX GOULES INFÉRIEURES
Servants et congénères de Quigley
On trouvera une description complète des Goules en page 105 de la Cinquième Édition des règles de *L'Appel de Cthulhu*. Pour plus de renseignements sur les Goules de cette campagne, voir page 15.

	1	2	3	4	5	6
FOR	17	22	20	16	18	17
DEX	13	14	11	10	11	16
INT	13	12	14	10	14	12
CON	15	18	15	14	13	14
POU	10	12	13	12	11	15
TAI	12	17	14	15	11	15
PV	14	18	15	15	12	15
bd	+1D4	+1D6	+1D6	+1D4	+1D4	+1D4

Déplacement : 9
Compétences : Creuser 75 %, Discrétion 80 %, Écouter 70 %, Grimper 85 %, Repérer la Putréfaction 65 %, Sauter 75 %, Se Cacher 60 %, Trouver Objet Caché 50 %.
Langues : Anglais parlé 60 %, Goule parlé 90 %.
Armes : Griffes 35 %, 1D6 + bd ; Morsure 30 %, 1D6 + mâchoires verrouillées (voir ci-dessous).
Armure : Les armes à feu ou à projectiles n'infligent que la moitié des dommages normaux (arrondir à l'entier supérieur).
Sortilèges : Les n° 3 et 5 connaissent Contacter une Goule Inférieure.
Perte de SAN : 0/1D6.
Note : En cas de Morsure réussie, une Goule renonce à ses attaques de Griffes et reste accrochée à son adversaire par ses crocs. Chaque round suivant, ces crocs lui délivrent automatiquement 1D4 points de dommages jusqu'à ce qu'il succombe ou que la Goule soit tuée ou délogée. Une lutte FOR contre FOR permet de se défaire de la Goule.

ADDENDUM

Prochaines étapes

Si les investigateurs ont correctement négocié ce scénario, ils vont pouvoir aborder le suivant, *Pâture du Dieu*, dans de bonnes conditions. Des investigateurs victorieux devraient avoir vaincu Quigley, sauvé sa femme et sa fille, et s'être approprié les indices laissés dans la maison.

Ils devraient maintenant avoir quelques connaissances sur les Goules, même s'ils ne comprennent pas réellement leur nature. Les survivants d'autres scénarios n'avaient déjà plus de doute quant à l'existence du surnaturel. *Parents et Alliés* devrait avoir eu raison du scepticisme des investigateurs débutants.

Cette nouvelle ouverture d'esprit est un élément clé de la crédibilité de la campagne à venir. C'est leur croyance dans le surnaturel qui encouragera les investigateurs à enquêter là où les autres se détournent et à persévérer quand tous abandonnent. Cette seule motivation ne saurait pourtant suffire. Dans les derniers actes de *Parents et Alliés*, il devient évident, grâce aux preuves découvertes dans la maison de Quigley, que celui-ci n'est pas seul au monde. Il serait d'ailleurs bien optimiste de supposer que Quigley n'est qu'un monstre unique. Des investigateurs responsables ne se satisferont donc pas du seul sauvetage d'Anne et de Katharine. Ils voudront s'assurer que tout danger est bien écarté pour elles comme pour la communauté.

Note au Gardien : Les investigateurs demanderont peut-être à Katharine Quigley de les aider au cours de Pâture du Dieu. *Ils ont bien gagné sa reconnaissance et son amitié mais elle n'en reste pas moins une mère poule, nerveuse et inquiète. Elle leur apporte son aide chaque fois qu'elle le juge raisonnable mais coupe les ponts ou, plus probablement, part en vacances avec sa fille dès qu'elle a le sentiment que l'équipe ne fait que chercher les ennuis.*

La maison Quigley recèle quelques indices importants qui vont maintenant être traités en détail.

Les notes de Franklin Quigley

Cette lamentable tentative d'analyse scientifique des liens biologiques entre humains et Goules n'a guère de valeur en elle-même. Mais c'est dans ces notes que l'ouvrage *Cultes des Goules* est pour la première fois mentionné dans cette campagne. Les investigateurs feraient bien de se souvenir de ce titre car il réapparaîtra encore et encore par la suite. Toute personne en possession de cet ouvrage ou connaissant son existence devrait maintenant être considérée comme suspecte par les investigateurs, surtout s'ils ont appris à quel point cet ouvrage est rare. De plus, ces notes montrent qu'il existe certainement beaucoup d'autres créatures monstrueuses semblables à Quigley de par le monde.

Les notes de l'archéologue

Ces notes offrent les premières preuves concrètes concernant l'habitat des Goules, mais les investigateurs ne savaient peut-être pas que ces créatures étaient censées hanter les cimetières. Bien sûr, les joueurs connaissent probablement tout ce qu'il y a à savoir sur les Goules, mais leurs investigateurs ignorent sans doute tout de ces créatures ou peu s'en faut. (Les investigateurs qui ont déjà une certaine expérience du Mythe – la lecture d'un ouvrage est suffisante – pourraient se voir accorder un jet de Mythe de Cthulhu pour déterminer ce qu'ils savent des Goules. C'est bien sûr inutile s'ils ont personnellement déjà eu affaire à ces créatures.)

Les notes n'offrent pas seulement des descriptions de tunnels goules. D'évidence, l'archéologue travaillait dans un cimetière des États-Unis, probablement en Nouvelle-Angleterre (les tournures de langage de l'auteur appuient cette idée). Même si les dates ne comportent jamais l'année, il ne semble pas que ces pages aient plus de dix ans. Des investigateurs observateurs devraient en déduire que le cimetière où ont lieu les fouilles doit se situer dans les environs, voire dans le Comté de Franklin. C'est bien le cas ; il s'agit d'un des cimetières de Greenfield. Cette piste pourrait amener les investigateurs à commencer *Pâture du Dieu* sur les chapeaux de roues.

Les lettres de Montague Feister

Le bureau de Quigley en contient plusieurs et deux d'entre elles sont reproduites en Aides de Jeu. Montague Feister, alias Apcott, n'est qu'une impasse, une fausse piste inexplicable et agaçante qui ne mène jamais à rien. Aucune adresse n'étant mentionnée, les investigateurs savent seulement que le mentor de Quigley habite Boston ou les environs. Il semble d'ailleurs que Quigley n'ait plus reçu de lettre de ce correspondant après celle reproduite dans l'Aide de Jeu n° 5 (page 60).

Note au Gardien : Cette relation avec Montague Feister/Ezekial Apcott n'est évoquée que pour exciter la curiosité des investigateurs. Ils n'ont pas la moindre chance de retrouver sa trace. Le Gardien n'est censé présenter cette piste que pour entretenir doute et inquiétude chez ses investigateurs. Aucune règle ne l'oblige à fournir une solution à chaque énigme.

Motiver les investigateurs

La motivation est un élément clé des scénarios de *L'Appel de Cthulhu*. Les joueurs veulent des raisons plausibles pour faire entrer leurs investigateurs en action et certains se montrent parfois particulièrement difficiles.

Le Gardien doit prendre la mesure de son équipe et déterminer la quantité d'incitations nécessaire. Le démarrage de *Pâture du Dieu* n'est pas forcément évident. Les joueurs avides de mystères à élucider ont certainement déjà toutes les raisons de continuer mais des aiguillons supplémentaires seront peut-être utiles pour les plus rétifs.

Jason Kendell

Si le Gardien le juge nécessaire, il peut user de certaines options destinées à motiver ses joueurs. La première est un tuyau anonyme et devra être évitée autant que possible en raison de son évident parfum de manipulation. Il s'agit d'une lettre anonyme envoyée par un membre humain du culte goule de Greenfield, Jason Kendell. Sectateur malgré lui, il a pu entendre parler des actions entreprises par les investigateurs contre Franklin Quigley et vouloir les inciter à poursuivre son action. L'Aide de Jeu n° 6 (page 60) reproduit sa missive. Plus de renseignements sur Jason Kendell sont fournis dans le scénario suivant.

Katharine Quigley

Si la lettre anonyme risque de déplaire ou si elle reste sans écho, le Gardien peut aussi se servir de Katharine Quigley, si elle est encore vivante. Katharine constitue pour le Gardien un excellent moyen d'aiguillonner les joueurs. Moralement et matériellement, elle est parfaitement à même d'inciter les investigateurs à l'action. Une fois conclu *Parents et Alliés*, elle se montre encore inquiète et vaguement paranoïaque. Elle ne quitte pas nécessairement la région pour autant et décide éventuellement de réintégrer son foyer pour conserver un environnement stable à sa fille. Dans ce cas, elle se tourne certainement vers les investigateurs, les seules personnes en qui elle peut avoir confiance. Elle pourrait les supplier de continuer leur enquête et peut-être leur fournir les documents cachés dans la maison s'ils n'ont pas encore été trouvés. Elle pourrait même leur offrir un salaire modique pour poursuivre l'affaire. Des investigateurs compatissants ne manqueront pas de faire leur possible pour la rassurer.

l'Olaf Brothers Circus

L'épilogue de *Parents et Alliés* pourrait aussi voir l'équipe tomber sur un article du *Daily Recorder-Gazette* de Greenfield. Cet article est reproduit dans l'Aide de Jeu n° 2 (page 56).

Si les investigateurs s'y intéressent, ils trouvent l'Olaf Brothers Circus sur le champ de foire du Comté de Franklin, à l'ouest de Greenfield. Dirigée par Georg et Yuri Olaf, cette entreprise possède un grand chapiteau capable d'abriter des centaines de spectateurs (et deux scènes), plusieurs tentes et pavillons satellites occupés par diverses attractions (jeux forains, cartomanciennes, avaleurs de sabres, etc.) et un bâtiment préfabriqué accueillant une exhibition de monstres. Les "attractions" présentées dans cette dernière ne manqueraient pas de révolter une bonne part du public des années 1990. On peut y voir, entre autres, un "garçon à tête de chien" (qui, malgré ce slogan, ne ressemble en rien à une Goule), un "sauvage" africain, plusieurs carcasses étranges de "monstres marins", quelques exemples de mutations génétiques et tout ce qu'il plaira au Gardien. Le cadavre de "L'Homme-Loup" fait partie de l'exposition. Ceux qui connaissent les Goules et ceux qui bénéficient d'un jet de Mythe de Cthulhu réussi reconnaissent là le corps d'une Goule adulte mâle. Plusieurs blessures par balles sont apparentes au sommet de la poitrine ainsi qu'une autre dans la jambe droite. Le cadavre semble authentique, bien qu'un peu desséché ; il a perdu une partie de son volume depuis que le cirque l'a récupéré. Il est impossible de le toucher car il est enchâssé dans une lourde vitrine de bois et de verre.

Se renseigner sur lui n'est pas compliqué. Les frères Olaf, les propriétaires du cirque, acceptent sans difficulté de s'en entretenir. Tous les autres employés du cirque renvoient les investigateurs vers les frères Olaf.

Entretien avec les Olaf

Georg et Yuri Olaf sont les pseudonymes de James et Emmet Stiles, deux "entrepreneurs" qui font du cirque depuis plus de trente ans. Ils ont adopté ces noms de scène pour donner à leur cirque une image plus mystérieuse et exotique. Georg/James, 52 ans, est une véritable bête de scène. Il a 90 % en Persuasion comme en Psychologie et ment avec génie. Il ne cache pas la moindre malveillance et ne soupçonne absolument pas la véritable nature de son spécimen goule. Il ne s'intéresse qu'aux volumes des entrées. Si les investigateurs disposent d'un cadavre de Goule et qu'il l'apprend, il ne manque pas de leur faire une offre (voir page 48).

Yuri/Emmet, 47 ans, est l'homme d'affaires. Il participe un peu au spectacle, mais l'essentiel de son temps est consacré aux démarches auprès des autorités locales afin d'obtenir un terrain d'accueil, à la comptabilité, à la paye du personnel et à toute la gestion administrative. Les livres de comptes du cirque sont quelque peu obscurs mais cela ne trahit pas de mauvaises intentions. Les écritures ne sont simplement pas son fort. Comme son frère, il ne recèle aucune malveillance et ne sait pas vraiment ce qu'il détient dans sa vitrine.

Les deux frères supposent en fait que le cadavre est celui d'un malheureux frappé d'une horrible malformation de naissance. Ils ont acheté le corps pour une somme symbolique aux chasseurs qui l'ont abattu. Ceux-ci ont d'ailleurs accueilli avec joie cette prime inespérée sans jamais imaginer qu'ils avaient tué autre chose qu'un étrange animal.

Interrogés à ce sujet, les Olaf ne voient aucun inconvénient à nommer les deux chasseurs responsables. Moyennant finance (25 $ au minimum, 40 si les investigateurs ratent leur jet de Marchandage), ils autorisent l'équipe à examiner le cadavre en dehors de sa vitrine d'exposition. Cet examen confirme qu'il s'agit bel et bien d'une Goule et non d'un humain maquillé. Dans le cadre d'une autopsie, l'expert attribue la cause de la mort aux multiples impacts de balles. Trois balles calibre 30-30 et deux balles calibre 30-06 sont extraites de la poitrine du sujet. La jambe droite présente une blessure similaire mais le projectile est ressorti et ne peut donc faire l'objet d'aucun examen. Les Olaf refusent toute autopsie à moins d'y être forcés par les autorités ou d'être dédommagés de leur "Homme-Loup", soit 1 000 $ au moins.

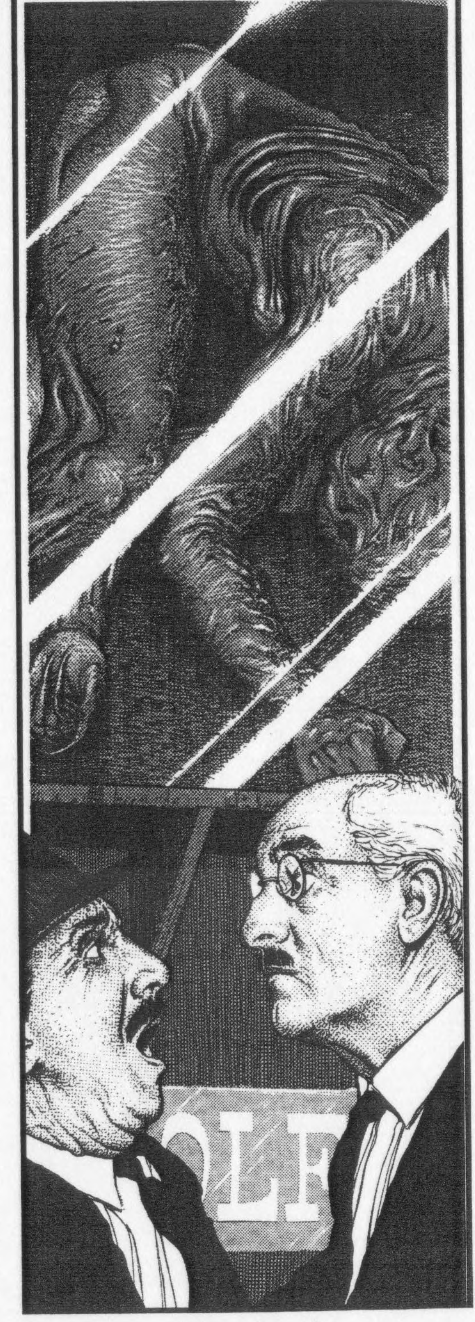
Les chasseurs

Harry Donaldson et Mort Watson sont les deux chasseurs entre deux âges qui ont abattu et vendu la Goule au cirque Olaf. Ils exploitent chacun une petite ferme au sud de Greenfield. Ils sont tous deux mariés, abondamment pourvus d'enfants et terriblement ignares. Ils accueillent les visiteurs amicalement et sans réticence. Si les investigateurs se montrent polis et professionnels, les deux hommes répondent sans hésiter à leurs questions.

En résumé, ils sont tombés sur "l'Homme-Loup" alors qu'ils rentraient chez eux après une chasse au daim fructueuse. "L'Homme-Loup" surgissait d'un fossé pour traverser le chemin de terre sur lequel ils marchaient. En les voyant, il les a salués d'un cri suraigu avant de grogner et de charger. Les hommes ont réagi par une volée de balles. Il a fallu plusieurs impacts pour tuer la créature. Ils croyaient alors avoir abattu un animal échappé d'un zoo ou quelque autre bête restée inconnue des hommes. Ils n'ont jamais imaginé qu'il pouvait s'agir d'un homme. Cette idée ne les troublerait guère de toute façon puisqu'ils ont le sentiment d'avoir été attaqués ; quelle que soit la nature de l'agresseur, ils considéreront toujours leur réaction comme parfaitement justifiée.

Ils avaient ensuite repoussé le cadavre dans le fossé et ce n'est que plusieurs jours plus tard qu'ils avaient rencontré Yuri Olaf dans un des bars de Greenfield. Ce dernier était en ville afin de louer le champ de foire pour un week-end à venir et une conversation de bar s'était engagée. Quand Yuri avait mentionné certaines de ses attractions, en particulier le "garçon à tête de chien", Harry et Mort lui avait signalé leur propre rencontre avec quelque chose qui lui ressemblait peut-être. Tout était ensuite allé très vite : ils lui avaient montré la carcasse déjà pourrissante de la créature et Yuri avait proposé de l'acheter et l'avait fait mettre à l'abri dans une de leur grange. Quand le cirque était arrivé en ville, le cadavre avait rapidement remplacé dans une vitrine d'exposition une prétendue sirène en caoutchouc.

Harry et Mort n'entretiennent pas le moindre remords ; ils n'ont même jamais songé que leur prise pouvait être vaguement humaine ou intelligente. Ils sont très contents de s'être fait quelques dollars et d'avoir une histoire fantastique à raconter à leurs petits-enfants. Les investigateurs qui les interrogent devraient en conclure (peut-être aidés en cela par des réussites de jets de Psychologie ou d'Idée) que les deux hommes sont parfaitement honnêtes et candides et surtout terriblement ignorants.



"Il y en a d'autres!"

La vérité

Bien sûr, la créature abattue par les deux hommes est une des Goules du cru. Le culte goule et la population goule locale ignorent encore qu'un des leurs a été tué par ces chasseurs et qu'il se trouve exposé au cirque. Même si ses congénères l'apprennent (cela finira bien par arriver), il n'y a pas grand-chose à faire et les Goules n'interviendront donc pas.

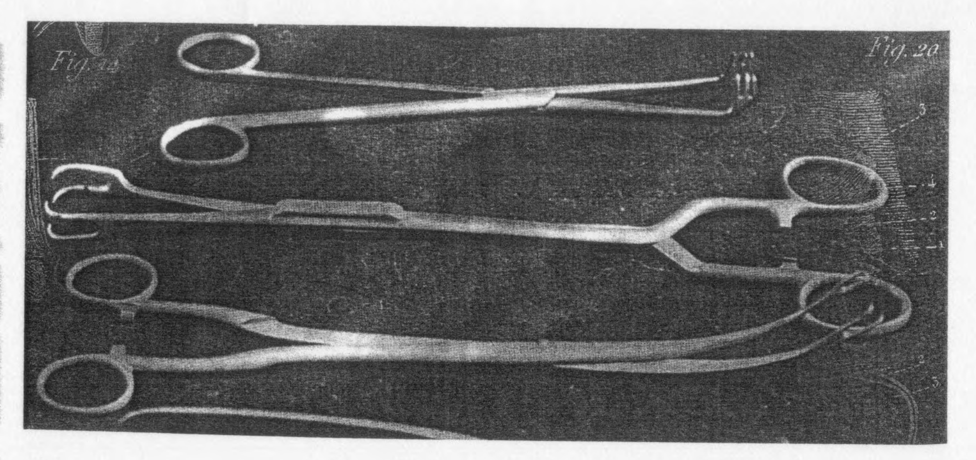
Le simple fait qu'une autre Goule a été repérée dans la même zone devrait alerter les investigateurs. Si on y ajoute les autres éléments déjà décrits, cette découverte devrait les décider à agir.

Intervention de la police

L'imprudente acquisition du cadavre par les frères Olaf pourrait inciter le Shérif Taggert, voire la Police d'État, à intervenir. Si les autorités apprennent que la créature a été découverte et abattue dans la région, le shérif ne manque pas de s'intéresser à l'affaire. Les seuls à savoir la vérité sont initialement les frères Olaf et les deux chasseurs. La créature a bien été mentionnée dans la presse locale mais personne ne s'en est ému ; tous supposent qu'il s'agit, comme d'habitude, d'un faux.

Si les investigateurs s'en mêlent et réussissent à convaincre le Shérif Taggert que le corps est authentique et qu'il pourrait même être humain, il fait une descente au cirque avec une demi-douzaine d'adjoints, un mandat de perquisition et de mauvaises manières. Une autopsie est pratiquée par le Dr Rohrs au Greenfield Memorial et le corps certifié humain quoique terriblement malformé. Le cirque ferme ses portes et toutes les personnes concernées (chasseurs y compris) sont arrêtées sous divers chefs d'inculpation. Voilà qui devrait certainement valoir aux investigateurs les honneurs de la presse et l'attention du culte (qui connaîtra leur nom, pas leurs buts exacts).

Au cas peu probable où les investigateurs voleraient la dépouille pour l'examiner, ils peuvent, s'ils sont pris en sa possession, faire face aux mêmes charges que les frères Olaf. Une inculpation de ce type constituerait un lourd handicap pour leur action future à Greenfield au cours de *Pâture du Dieu*.



ADDENDUM

Aides de Jeu

PHOTOGRAPHIE N° 1
KATHARINE ET ANNE QUIGLEY



AIDE DE JEU N° 1
LES PAGES DU CARNET D'ADRESSES DE KATHARINE QUIGLEY (SUITE PAGE SUIVANTE)

Richard Mullin
445 Gateway Street
Philadelphie, Pennsylvanie
215 KL5-1420

Emmanuel Kiel
Voie Rurale BB
Phillipston, Massachusetts

Uma Stansfield
330 Locust Street
Greenfield, Massachusetts

Matthew Early
1221 Richmond Street
App. C
Worcester, Massachusetts

ADDENDUM

Aides de Jeu

PHOTOGRAPHIE N° 1
KATHARINE ET ANNE QUIGLEY



AIDE DE JEU N° 1
LES PAGES DU CARNET D'ADRESSES DE KATHARINE QUIGLEY (SUITE PAGE SUIVANTE)

Richard Mullin
445 Gateway Street
Philadelphie, Pennsylvanie
215 KL5-1420

Emmanuel Kiel
Voie Rurale BB
Phillipston, Massachusetts

Uma Stansfield
330 Locust Street
Greenfield, Massachusetts

Matthew Early
1221 Richmond Street
App. C
Worcester, Massachusetts

AIDE DE JEU N° 1 - SUITE
LES PAGES DU CARNET D'ADRESSES DE KATHARINE QUIGLEY

Brian et Martha Byrd 342 Locust Street Greenfield, Massachusetts KL5-5401	Épicerie Smith 210 Broadway Greenfield, Massachusetts KL5-4400 Shérif du Comté de Franklin KL5-1000

Richard Tompkins 333 Locust Street Greenfield, Massachusetts KL5-4726	Fred et Almyra St. Johns 339 Locust Street Greenfield, Massachusetts KL5-3326

John Allan et Arabella Durham 5050 Pinewood Blvd Boston, Massachusetts 617-KL5-7767	Morton et Elizabeth Follows 334 Locust Street Greenfield, Massachusetts Harold Maxwell 101 Broadway Greenfield, Massachusetts KL5-3011

AIDE DE JEU N° 2 :
UN ARTICLE DU DAILY RECORDER-GAZETTE DE GREENFIELD
(AU GARDIEN DE CHOISIR UNE DATE DE PARUTION APPROPRIÉE)

BIENVENUE AU CIRQUE!

L'Olaf Brothers Circus plante la tente à Greenfield ce week-end. Ce cirque bien connu pour ses exhibitions de foires ainsi que pour ses traditionnels acrobates et dresseurs accueillera nos concitoyens samedi et dimanche moyennant 25 c par adulte et 10 c par enfant. Certaines attractions demandent un supplément, mais – pour citer Georg Olaf lui-même – "Venez voir notre dernière découverte, l'Homme Loup de Nouvelle-Angleterre, peut-être le seul spécimen de son espèce répertorié par la science". D'après M. Olaf, l'Homme-Loup a été abattu par des chasseurs dans – croyez-le ou non – notre beau Comté de Franklin et sa dépouille sera offerte pour la première fois ce week-end à la curiosité du public.

Aide de Jeu n° 3 :
Dernières notes du journal de l'archéologue découvert dans la cave de la maison Quigley
(Page 1/3)

10 juin - Jour de chance : le propriétaire du cimetière nous a autorisés à visiter les lieux librement et même à creuser quelques tranchées de fouilles préliminaires en certains endroits. Il faudra bien sûr s'en tenir aux sites approuvés par lui ; pas question d'aller déterrer les restes d'un des résidents par accident.

11 juin - Je n'arrête pas de trouver des traces d'interventions sur les tombes. Et ça m'énerve chaque fois. Ça ne peut pas être les enfants du coin ; ils évitent ce cimetière comme la peste. Le gardien n'est pas d'accord avec moi. Il dit que les animaux ou le vent ou la terre qui se tasse pourrait déplacer les pierres tombales. OK, les pierres pourraient, graduellement, avec le temps, pencher d'un côté ou d'un autre, ou même se renverser. Mais plusieurs chaque nuit ? Toutes d'un coup ? Les sépultures récentes semblent les plus affectées. Je ne prétends pas m'y connaître beaucoup en installation de pierres tombales mais il me semble qu'elles devraient rester à peu près en place au moins les premières années.

AIDE DE JEU N° 3 : SUITE
DERNIÈRES NOTES DU JOURNAL DE L'ARCHÉOLOGUE DÉCOUVERT DANS LA CAVE DE LA MAISON QUIGLEY
(PAGE 2/3)

12 juin - Deux autres pierres ont mystérieusement bougé la nuit dernière. La terre d'une nouvelle tombe s'est nettement affaissée comme si la tombe avait été minée. Des pilleurs de tombes ? Ou peut-être une géologie locale vraiment inhabituelle ? Merriwether et moi allons surveiller le cimetière ces prochaines nuits pour voir s'il y a quelque chose d'anormal. Mon imagination me joue peut-être des tours.

15 juin - Choux blancs, nos gardes de nuit n'ont rien donné. Merriwether déteste ce boulot, mais il ne peut pas se plaindre de la paye. Nos recherches sur le cimetière sont en revanche de plus en plus encourageantes. J'espère pouvoir creuser une première tranchée de fouille très bientôt.

16 juin - Nous commençons demain notre tranchée test. Le propriétaire nous a permis de creuser dans un coin inutilisé du cimetière tant que le gardien est sur place afin qu'il puisse surveiller au moins en partie les travaux.

AIDE DE JEU N° 3 : SUITE
DERNIÈRES NOTES DU JOURNAL DE L'ARCHÉOLOGUE DÉCOUVERT DANS LA CAVE DE LA MAISON QUIGLEY
(PAGE 3/3)

17 juin - Une bien étrange découverte. Merriwether et moi avons commencé à creuser à l'endroit désigné par le propriétaire aujourd'hui. Nous n'avons tout d'abord rien trouvé. Aucun artefact et rien qui puisse indiquer que des Indiens ont jamais fréquenté l'endroit. Mais Merriwether a soudain disparu. Il est apparemment tombé dans un tunnel, certainement creusé par des eaux souterraines. Il n'avait rien hormis quelques bleus, mais il s'est drôlement dépêché de remonter. La puanteur qui sortait de ce trou était abominable. J'imagine que les eaux qui ont creusé ce tunnel ont dû ronger certaines des sépultures.

Il va sans dire que la découverte ne manque pas d'intérêt. Le gardien est allé signaler la chose à son patron et je vais en profiter pour explorer un peu ce tunnel avant que quelqu'un me l'interdise. Merriwether n'aime pas beaucoup cette idée mais il est quand même d'accord pour venir. On peut toujours compter sur lui. Je n'espère pas trouver grand-chose mais il se pourrait quand même que je tombe sur quelques tessons ou autres. Avec un peu de chance, je pourrais m'épargner des semaines de recherches.

Ça vaut vraiment le coup.

AIDE DE JEU N° 4 :
LETTRE DE MONTAGUE FEISTER (ALIAS EZEKIAL APCOTT) DATÉE DU 14 JANVIER 1938

14 janvier 1938

Cher M. Quigley,

J'ai réellement apprécié notre dernier entretien. Je me félicite de notre intérêt commun pour ces matières. Avec mon aide, vous pourrez progresser et apprendre bien plus qu'il ne vous aurait été possible seul.

Comme vous l'avez compris, mon enseignement vous sera extrêmement profitable. Mes connaissances de l'occulte sont fort étendues même si elles ne sont pas infinies. Je serai heureux de poursuivre votre instruction dans les matières dont nous avons discuté. Je requiers cependant, en échange, ces connaissances que vous possédez et qui ne présentent guère d'importance de votre point de vue. Vous pouvez me renseigner sur des choses qui m'ont toujours été inaccessibles, m'ouvrir des portes qui m'ont toujours été fermées.

Rendez-moi de nouveau visite la nuit de la Chandeleur. J'aurai alors quelques éléments concrets à vous présenter. En échange, soyez prêt à partager avec moi certains des secrets de votre espèce.

Sincèrement,

Montague Feister

AIDE DE JEU N° 5 :
LETTRE DE MONTAGUE FEISTER (ALIAS EZEKIAL APCOTT) DATÉE DU 5 NOVEMBRE 1938

5 novembre 1938,

Cher M. Quigley,

Nous avons beaucoup appris l'un de l'autre. Bien plus encore pourrait être discuté ou échangé. Des événements imprévisibles requièrent malheureusement mon attention et il me faut donc vous demander d'être patient. Je me ferai un plaisir de vous rencontrer de nouveau dans une année de cela. Si je peux avancer ce rendez-vous, je n'y manquerai pas.

Sincèrement,

Montague Feister

AIDE DE JEU N° 6 :
LETTRE ANONYME FRAPPÉE D'UN CACHET POSTAL RÉCENT (ENVOYÉE PAR JASON KENDELL)

Messieurs,

Vous n'avez pas encore tout découvert à Greenfield ou dans le Comté de Franklin. Poursuivez votre enquête et vos efforts. Beaucoup sont en danger et ne peuvent compter sur la loi. Vous êtes plus près que vous ne le croyez de quelque chose d'horrible, quelque chose qui doit absolument être stoppé. Soyez prudents.

AIDE DE JEU N° 7 :
RAPPORT DE L'ADJOINT JAMES SUR L'AFFAIRE QUIGLEY

Note : les fautes d'orthographe, de grammaire, les rubriques non renseignées, etc. sont reproduites à dessein (le nom de famille de Larry Porthman et le prénom de Katharine Quigley n'ont, par exemple, pas été correctement orthographiés par l'adjoint James). À la rubrique "Description", "HB" remplace Homme Blanc et "FB" Femme Blanche ; ces abréviations sont communes dans les rapports des services du shérif.

RAPPORT D'INTERVENTION

Rapport n° : 40-A-01247
Lieu de l'Incident : 340 Locust Street, Greenfield
Type de l'Incident : querelle domestique
Date : dimanche 14 avril 1940
Heure de l'Incident : 13 h 00

Nom : Franklin Quigley
Adresse : 340 Locust Street Greenfield, Massachusetts
Description : HB
Téléphone :
Note : Plaignant

Nom : Katherine Quigley
Adresse : 340 Locust Street Greenfield
Description : FB, 28 ans, 1,63 m, 57 kg
Téléphone :
Note : Accusé

Nom : Anne Quigley
Adresse : 340 Locust Street Greenfield
Description : FB, 4 ans, mongolienne
Téléphone :
Note :

Nom : Oliver Perkins
Adresse :
Description :
Téléphone :
Note : témoin

Nom : Larry Portman
Adresse :
Description :
Téléphone :
Note : témoin

Texte :

J'ai vu le Dr Franklin Quigley. Il dit qu'il a eu une scène avec sa femme Katherine. Elle a quitté la maison avec sa fille, Anne, du liquide et la Buick. Le Dr Quigley est inquiet pour l'enfant. Dit que sa femme était étrange ces derniers semaines/mois.

Après enquête en ville, aucune trace de la mère ou de la fille. À la Gare non plus. Deux témoins au Handsome Cafe (voir plus haut) disent qu'ils ont vu Mme Quigley qui quittait la ville en voiture. Ils disent qu'elle avait l'air en colère.

L'enfant est apparemment retardée - peut-être mongolienne.

La femme et la fille ont sûrement quitté Greenfield, et peut-être le Comté.

Steven James n° 111

Pâture du Dieu

Table des Matières Détaillée

CHAPITRE DEUX

Pâture du Dieu

Dans *Parents et Alliés*, les investigateurs n'ont qu'un seul adversaire et son intelligence moyenne ne le met pas à l'abri des erreurs. *Pâture du Dieu* oppose l'équipe à un ennemi autrement plus redoutable car solidement installé et retranché. Implanté depuis des siècles dans la région, cet ennemi est la communauté goule.

Pour les investigateurs, tout commence comme un suivi de routine de l'enquête précédente. Mais ces recherches vont les entraîner vers quelque chose de bien plus dangereux que Quigley.

Cadre général

Greenfield, comme certaines autres régions de Nouvelle-Angleterre, abrite une communauté goule florissante. Il ne s'agit pourtant pas de Goules ordinaires : celles-ci cherchent à rétablir un lien direct avec leur divinité, Mordiggian. Ce but une fois enfin atteint, elles pourront participer activement aux projets de la divinité.

Comme expliqué dans le Guide Préalable, Mordiggian est un Grand Ancien banni dans les Contrées du Rêve il y a longtemps de cela. Quand une invocation ne le ramène pas, pour un bref moment, sur Terre, il règne sur la sinistre cité des rêves de Zul-Bha-Sair. Les Goules, qui administrent la cité et son culte, récoltent les dépouilles de tous ceux qui meurent chaque jour en ce lieu – il n'y a pas de cimetières à Zul-Bha-Sair. La population humaine considère cette pratique immémoriale comme faisant partie de l'ordre des choses.

Mordiggian se languit du Monde de l'Éveil, un lieu qu'il fréquentait à la recherche des cadavres qui lui sont nécessaires. Ses adorateurs du Monde de l'Éveil œuvrent à son retour. Ils étendent progressivement leur influence et leur pouvoir, et attendent patiemment la configuration propice qui permettra de libérer le dieu de son injuste emprisonnement. Ils s'investissent aussi massivement dans la subversion morale de l'Humanité afin qu'elle soit prête à recevoir Mordiggian.

À l'époque qui nous intéresse, le culte vit une transition importante. Il est en train d'acquérir et de développer de nouvelles capacités magiques. La source essentielle de ces nouveaux pouvoirs est le clergé de Zul-Bha-Sair. Le culte attend cela depuis longtemps. Jusqu'à maintenant, les Goules Supérieures qui servaient Mordiggian dans les Contrées du Rêve gardaient jalousement leurs connaissances occultes. Mais les succès enregistrés par le culte du Monde de l'Éveil au cours du dernier siècle valent à ses grands prêtres une faveur nouvelle. Ils ont été jugés dignes d'un puissant savoir, un savoir qui pourrait fortement accroître leur capacité d'action sur Terre.

Ce nouvel influx de puissance ne pourrait tomber mieux. Profitant de la diversion suprême que constitue cette guerre de plus en plus mondiale, le culte s'est lancé dans un projet décisif, un projet qui pourrait libérer la divinité de son emprisonnement et lui offrir une tête de pont, puis un empire, en Amérique du Sud. Le culte compte renforcer son Portail vers les Contrées du Rêve jusqu'à le rendre utilisable par son sinistre dieu quand viendra le temps de son retour sur Terre. Cela prendra des dizaines d'années mais les événements mondiaux écartent toute possibilité d'interférence gouvernementale et le culte devrait donc pouvoir poursuivre son projet sans interruptions gênantes.

La chance a voulu que le plus grand temple de Mordiggian soit situé dans une colonie d'une des puissances mondiales en train de perdre cette guerre, la France. Au cœur de l'inextricable jungle tropicale de la Guyane française se cache un temple de pierre. Bâti sur le même schéma que celui de Zul-Bha-Sair, il s'inspire aussi visiblement de l'architecture précolombienne. C'est là que le culte concentre ses forces toujours plus importantes et qu'il complote le retour de Mordiggian et le déclin de l'Humanité.

Les investigateurs

Quand ils commencent leur enquête à Greenfield, les investigateurs n'interviennent qu'à la périphérie lointaine de ces événements. Ils ne peuvent pas savoir que Franklin Quigley n'est qu'un élément perturbateur isolé. Il ne joue aucun rôle dans les plans du culte et n'a même pas conscience de son existence. Il a remarqué que les Goules de Greenfield sont particulièrement organisées mais il est étranger à la région et n'a pas accès au savoir secret que protège le culte. Il ne se soucie d'ailleurs que de rester caché dans la société humaine. En fait, Quigley n'est qu'une Goule du commun qui a réussi à s'élever quelque peu au-dessus de ses congénères.

À Greenfield, la population goule est depuis longtemps influencée par le grand culte qui gagne en force au sud. Les Goules sont ici plus organisées et, surtout, elles se sont ménagé des positions dans la communauté humaine. Quigley en est un exemple même s'il ignorait presque tout de ce qui pouvait se passer dans la communauté goule. Pour le culte de Mordiggian, il n'est qu'un pion sans importance et représente plus une expérience pervertie qu'une tentative sérieuse d'infiltration de la société humaine.

Cette infiltration de la société humaine par le culte s'appuie sur des positions beaucoup plus importantes que Franklin Quigley. Depuis plus de vingt ans, le culte contrôle secrètement les Pompes Funèbres Beckwith. Cette vieille institution de Greenfield passe pour être une entreprise respectable et bien gérée. Sa clientèle appartient généralement à la classe moyenne ou supérieure. Humains et Goules travaillent ensemble à sa prospérité, les adorateurs humains assurant la couverture et les Goules restant en coulisses. Ces humains sont plus que de simples pions du culte. Ce sont des sectateurs zélés, des malades et des obsédés qui se prennent pour des Goules. En fait, nombre d'entre eux espèrent un jour subir la transformation qui fera d'eux des Goules véritables.

L'infiltration de la société humaine n'est pas un but en soi pour le culte. Ce n'est qu'un moyen de parvenir à son véritable objectif : soumettre l'Humanité à la volonté de Mordiggian. Pour le culte, le monde idéal verra le dieu régner sur tous et les humains fournir de leur plein gré leurs morts au culte et à son souverain blasphématoire, comme c'est depuis longtemps le cas à Zul-Bha-Sair. En attendant, il s'efforce d'accélérer la désintégration sociale et culturelle, espérant ainsi rendre acceptables les Goules et leurs mœurs.

Ce scénario s'intéresse aux efforts des investigateurs pour mettre à jour le culte goule de Greenfield et à la réaction de ce dernier. La succession des événements dépendra pour beaucoup des décisions des joueurs, le culte ne faisant que réagir au mieux à la situation. Quelques événements sont dûment inscrits au calendrier, comme le voyage de certains sectateurs en Guyane française, mais aucun projet immédiat n'attend d'être contrecarré. Il n'y a pas de rituel à interrompre, pas de victimes à sauver, pas d'abomination terrifiante à bannir. Il n'y a que le culte, patient et calculateur, qui œuvre sous la surface tranquille de la ville.

Premières suppositions

Parents et Alliés a laissé les investigateurs en possession de divers indices. Ceux-ci ont été passés en revue page 51.

Une idée évidente ne manquera sans doute pas de traverser l'esprit des investigateurs : les Goules sont des pilleuses de tombes et Franklin Quigley pourrait très bien avoir été mêlé à ce type d'activité. Si c'est bien le cas, les cimetières visés se trouvent peut-être à Greenfield.

Les notes de l'archéologue, retrouvées dans la cave de la maison Quigley, constituent une piste plus solide. Aucun lieu n'est jamais cité mais leur contenu devrait inciter l'équipe à vérifier l'état des cimetières de Greenfield.

Les investigateurs doivent comprendre que tout n'est pas réglé à Greenfield et qu'ils sont les seuls à pouvoir intervenir.

S'ils ne se sentent pas suffisamment concernés pour agir, le chapitre "Prochaines Étapes" de *Parents et Alliés* (page 51) fournit plusieurs suggestions susceptibles de les décider.

Le voyage de Hadley

Le chef du culte goule de Greenfield, Morton Hadley (ainsi que plusieurs autres dirigeants du culte à travers le monde) a été convoqué au quartier général du culte en Guyane française. Ce voyage compte beaucoup pour lui. Périodiquement, les prêtres du culte sont récompensés ou promus suivant leurs efforts et leurs succès. Hadley a été repéré comme un prêtre et un chef de valeur et ses mérites sont sur le point d'être reconnus. Le voyage qu'il compte entreprendre est une dernière mise à l'épreuve de sa dévotion et il en sera récompensé par de plus grands pouvoirs. Ces récompenses sont détaillées page 172 (dans le dernier scénario, *Quand Tombent les Ténèbres*) sous le titre "La Cérémonie".

Le départ est prévu pour le 1er septembre 1940 et Hadley ignore quand lui et ceux qui l'accompagneront rentreront. Le groupe sait qu'il va être récompensé de ses services, ce qui risque de transparaître de temps à autre dans des conversations. Hadley est bien sûr très excité à cette idée.

Bien que les raisons de ce voyage ne soient consignées dans aucun document (à moins que le Gardien ne décide d'introduire un journal révélateur à un moment ou à un autre), les investigateurs peuvent acquérir l'information de deux manières. Tout d'abord en écoutant aux portes : c'est bien sûr très difficile puisque l'un d'eux doit réussir à se cacher à l'intérieur des Pompes Funèbres Beckwith à un endroit d'où il peut espionner les conversations des sectateurs. Ils peuvent aussi obtenir ce renseignement de Jason Kendell. Sectateur mineur et méprisé, il n'a pas été informé de tous les détails du voyage mais si les investigateurs parviennent à le faire passer à table, il a quand même beaucoup à dire. Il est convaincu que Hadley se rend au quartier général de toutes les opérations goules à travers le monde. Cela expliqué, il se répand en conjectures plus ou moins inspirées auxquelles il croit pourtant dur comme fer (la réussite d'un jet de Psychologie indique donc qu'il dit la vérité). Le Gardien ne doit pas hésiter à exagérer et amplifier, mais Kendell doit rester crédible. Les diverses suppositions doivent être judicieusement parsemées de faits exacts afin qu'une part raisonnable de ces déclarations soient confirmées par la suite. Kendell doit être joué comme un jeune homme nerveux, persécuté depuis des années, et bien décidé à tout dire pour libérer sa conscience.

À cette heure, Hadley commence discrètement à mettre ses affaires en ordre et prépare les sectateurs qui vont rester sur place à la gestion de la société. Il a aussi entrepris de réunir les divers équipements et ravitaillements que nécessitera le périple à travers la jungle où se cache le temple secret. Sauf action particulière des investigateurs, ce voyage devrait effectivement avoir lieu mais certains événements pourraient modifier son programme. Si Hadley est tué au cours de ce scénario, le culte de Greenfield est sérieusement mis à mal et le voyage annulé. Si les investigateurs se révèlent particulièrement gênants et pugnaces, le départ pourrait être avancé afin de permettre à Hadley et consorts de se mettre au vert en Amérique du Sud pour un temps. Les sectateurs risquent donc de disparaître beaucoup plus tôt s'ils se sentent réellement menacés.

Ce n'est pas la première fois que Hadley et certains de ses fidèles vont en Guyane française. Un précédent voyage a eu lieu en 1936, dont des indices peuvent être découverts en divers endroits du scénario. Cela devrait attirer l'attention des investigateurs sur celui qui se prépare.

Recherches bibliographiques

Les investigateurs peuvent chercher à se renseigner sur divers sujets auprès des services du shérif, d'une grande université ou d'une bibliothèque, de la Société Historique de Comté de Franklin, du *Daily Recorder-Gazette* de Greenfield, du tribunal du Comté, etc. Ces recherches pourraient leur apporter des éléments susceptibles de les conduire à une conclusion étonnement rapide du scénario.

Goules

Les notes de Franklin Quigley, *Transitions*, mentionnent l'existence des Goules et leur place dans le monde. Les investigateurs voudront peut-être en apprendre plus sur ce mystérieux sujet et chercher d'autres sources capables de les éclairer.

La meilleure documentation ne sera accumulée qu'après force recherches dans les rayons occultisme d'une grande bibliothèque publique ou universitaire. Un entretien avec un professeur spécialiste en occultisme, folklore ou mythologie apporte aussi quelques renseignements utiles. Dans tous les cas, les descriptions se limitent à des phrases du type "humains dégénérés qui se nourrissent de cadavres humains" ou "créatures nocturnes démoniaques qui dévorent les cadavres dans les cimetières et les cryptes".

Le terme "goule" dérive de l'arabe "algul," une sorte de démon ou d'esprit qui hante les cimetières. Certaines histoires les présentent comme des entités immatérielles alors que d'autres leur prêtent un corps physique. Certaines prétendent même qu'elles sont très semblables aux humains et que des mariages mixtes sont possibles. Elles se nourriraient en priorité de cadavres mais quelques traditions indiquent qu'elles sont parfaitement capables de prendre au piège des humains bien vivants. Ces informations seront obtenues en consultant certains livres ou érudits de l'occulte et du folklore, ou même sur réussite d'un jet d'Occultisme ou de Mythe de Cthulhu.

Transitions cite *Cultes des Goules*, ainsi que divers textes mystérieux. Les autres livres mentionnés le sont généralement dans le cadre d'une étude spécifique ou en passant : *Malleus Maleficarum*; *Compendium Maleficarum*; *Le Vampire, Ses Parents et Alliés* (Anglais, par Montague Summers); *Culte des Sorcières en Europe Occidentale* (Anglais, par Margaret Alice Murray) et tout autre texte occulte de la vie réel que le Gardien voudra utiliser. Certains, comme *Le Vampire, Ses Parents et Alliés*, mentionnent spécifiquement les Goules alors que d'autres n'ont apparemment été étudiés par Quigley que dans un cadre de recherche plus général. Des éditions anglaises de tous ces titres se trouvent et sont étudiées dans la plupart des bibliothèques importantes. *Cultes des Goules* reste en revanche introuvable et aucune publication disponible n'y fait référence. Son existence sera éventuellement confirmée par un entretien avec un érudit en occultisme mais ce dernier n'aura pas grand-chose à dire de cet ouvrage, si ce n'est qu'il a été publié en France au début du XVIIIe siècle. Les lecteurs de *Transitions* ne manqueront pourtant pas de noter que *Cultes des Goules* représente pour Quigley une référence incontournable, bien plus importante que les autres traités d'occultisme mentionnés.

Soulignons qu'à l'exception de *Cultes des Goules*, tous les textes cités existent effectivement dans la vie réelle. Aucun ne contient le moindre indice en rapport direct avec ce scénario mais le Gardien souhaitera peut-être se procurer auprès d'une bibliothèque ou d'une librairie des traités semblables pour mettre ses joueurs dans l'ambiance. Pour Quigley, il s'agissait simplement d'ouvrages de référence susceptibles de contenir des éléments appropriés pour ses études et recherches particulières.

Collaborations éventuelles

Dans *Pâture du Dieu*, les investigateurs peuvent chercher de l'aide auprès de diverses personnes et organisations. Voici leur description.

Les services du shérif (Franklin County Sheriff Department : FCSD)

Le pourquoi de l'implication éventuelle des forces de l'ordre est un élément clé du scénario. Un seul service de police s'intéresse normalement au Comté de Franklin, le FCSD. La Police d'État patrouille effectivement sur les routes principales mais cela ne va généralement pas plus loin.

Le quartier général du shérif se trouve à Greenfield et c'est dans cette ville que ses services sont les plus actifs. Le FCSD se charge de la garde du tribunal et de la prison ; il patrouille aussi sur les routes et dans les agglomérations du Comté en prêtant, bien sûr, une attention toute particulière à Greenfield. Le shérif est Bill Taggert, un officier de police compétent et chevronné. La plupart de ses adjoints ne sont certes pas aussi expérimentés mais satisfont pleinement aux standards de 1940. Le FCSD est décrit plus en détail page 71.

Dans ce scénario, le FCSD peut aussi bien être un allié qu'un adversaire ou un rival des investigateurs. Si tout se passe au mieux, il reste sur la touche ou leur apporte son aide. Sinon, il peut mettre en danger leur enquête ou même leurs vies.

Le FCSD comme un allié

Pour s'allier le FCSD, les investigateurs doivent convaincre le Shérif Taggert de la réalité du danger pour la communauté. Le Shérif Taggert peut se montrer sensible à ce type d'arguments s'ils sont étayés par des faits concrets. Les ouï-dire et sous-entendus ne valent à l'équipe que mépris ou hostilité. S'il accepte l'idée d'une présence goule et de la menace que ces créatures et leur culte représentent, il coopère éventuellement avec les investigateurs. Il peut même coordonner ses efforts avec ceux de l'équipe s'il juge que c'est dans l'intérêt de la communauté.

S'il se laisse convaincre par les investigateurs, il ne rend pas l'affaire publique. Il préfère garder le secret pour plusieurs raisons :

- Il craint pour l'image de ses services si des histoires fantastiques de monstres infernaux viennent à se répandre ;
- il veut éviter une panique générale ;
- il ne veut pas alerter le culte et les Goules ;
- et il veut prouver que ses services sont capables de gérer la situation sans l'aide d'aucune autre agence gouvernementale.

Le FCSD comme un adversaire ou un concurrent

C'est la pire des situations pour les investigateurs et pourtant la plus probable. En résumé, si le shérif croit les investigateurs impliqués dans des activités illégales ou simplement immorales, il prend des mesures pour les stopper. Il reste d'abord dans le cadre de la loi mais s'il juge que les événements le justifient, il les chasse carrément du Comté. Il hésite cependant à traiter ainsi des investigateurs de la classe supérieure ou des personnages disposant de contacts importants à Greenfield ou dans le Comté de Franklin.

Suite page suivante

Aussi dangereux que soit le shérif comme adversaire, il peut aussi constituer un concurrent des plus gênants. Si l'équipe transmet à ses services quelques éléments crédibles sur le culte, Bill Taggert ordonne éventuellement une enquête. Cela pourrait forcer les investigateurs à éviter ses adjoints, voire à les manipuler. Une enquête officielle du shérif sur le culte peut tourner à la catastrophe pour l'équipe. Si le shérif ne trouve aucun autre suspect pour les activités illégales qui lui ont été dénoncées, les investigateurs risquent alors de servir de boucs émissaires.

Le coroner du Comté de Franklin

Comme souvent aux États-Unis, le coroner du Comté de Franklin est nommé à son poste par les élus. Le titulaire actuel est James Philpot, le propriétaire des Pompes Funèbres Grimes à Greenfield. Ses connaissances médicales sont très limitées et il ordonne rarement l'autopsie. Il occupe ce poste depuis 1928.

Philpot peut être un contact très utile, aussi bien comme coroner que comme entrepreneur de pompes funèbres. Il n'entretient aucun lien avec le culte, mais des investigateurs soupçonneux préféreront peut-être ne pas lui faire confiance. Philpot est un homme très convenable, qui tient à présenter une image immaculée à ses concitoyens. Il est toujours habillé de frais et ses manières sont irréprochables. Il n'accepte pas qu'on remette en question ses stricts standards et tend à mépriser ceux qui s'habillent ou se comportent avec moins de soins que lui-même. Cela n'affecte en rien son attitude envers les clients (il est très professionnel) ou envers ceux qui appartiennent à la classe inférieure. En revanche, il montre une certaine froideur envers des investigateurs qui semblent à l'aise financièrement mais portent une tenue un peu négligée.

Une fois le barrage de ses préjugés franchi, l'homme se révélera très utile. Il peut expliquer en détail le fonctionnement d'une entreprise de pompes funèbres et donner quelques renseignements sur ses concurrents à Greenfield. Même s'il refuse fermement aux investigateurs tout accès aux dossiers des sessions du coroner, c'est un allié de poids.

Le Dr Rohrs (Hôpital Greenfield Memorial)

Le Dr Harold Rohrs est un homme nettement plus engageant que James Philpot. Il dirige le service de chirurgie du Greenfield Memorial et c'est lui qui pratique les autopsies. Celles-ci sont rares et il s'en félicite car il n'est pas un médecin légiste certifié. Interrogé, le Dr Rohrs répond à toute question raisonnable tant que cela ne viole aucun des serments qui le lient. Il pourrait même participer activement à l'enquête, surtout si le Shérif Taggert y est impliqué et approuve la chose.

Les Pompes Funèbres de Greenfield

Greenfield compte six entreprises de pompes funèbres. Seules les Pompes Funèbres Beckwith sont contrôlées par le culte. Les investigateurs peuvent se renseigner auprès des cinq autres en toute sécurité. Il s'agit des entreprises Williams, Hammond, York, Anders et Grimes (le coroner du Comté, James Philpot, est propriétaire de cette dernière). Toutes constituent d'excellentes sources de renseignements sur le fonctionnement d'une entreprise de pompes funèbres en général et celles de Greenfield en particulier.

Jason Kendell

Jason Kendell est un membre du culte écœuré qui est décrit en détail par la suite. Il est né dans le culte et travaille maintenant aux Pompes Funèbres Beckwith. Il hait cette existence qu'il n'a pas choisie et espère y échapper un jour.

Franklin Quigley

Les renseignements disponibles sur Franklin Quigley sont détaillés dans *Parents et Alliés* (voir page 44). Toute enquête à son sujet est désormais inutile. Il n'a aucun lien avec le culte de Greenfield. Les investigateurs tenteront peut-être d'identifier Montague Feister (le mystérieux correspondant de Quigley) mais ces recherches sont condamnées à l'échec.

Les notes de l'archéologue

Voilà un document clé qui devrait être en possession des investigateurs depuis le scénario précédent. L'auteur anonyme indique qu'il conduisait des fouilles dans un cimetière moderne pour retrouver les traces d'un ancien site funéraire indien. Si c'est bien exact et que ces fouilles ont pris place dans la région de Greenfield, ce fait devrait être facile à vérifier.

Les investigateurs se font confirmer qu'un archéologue a bien travaillé dans la région de Greenfield au cours des dix ou vingt dernières années. Les notes, malheureusement, précisent seulement que les fouilles ont eu lieu en juin – l'année n'est pas mentionnée. L'archéologue était accompagné d'un assistant appelé Merriwether. Les investigateurs peuvent aussi chercher traces de cet individu.

Ces notes risquent donc de donner lieu à un travail d'enquête assez important. C'est pourquoi une section distincte lui est consacrée. Voir ci-dessous "L'archéologue mort".

Les cimetières de Greenfield

Les investigateurs vont probablement s'intéresser aux quatre cimetières de Greenfield. (Soulignons que la ville compte plus d'entreprises de pompes funèbres que de cimetières. Certaines ne disposent pas de leur propre cimetière; elles se contentent d'acheter des espaces dans les cimetières locaux et de fournir tous les autres services nécessaires à un enterrement.) Là encore, il peut s'agir d'un travail important qui sera discuté sous le titre "Cimetières" (page suivante).

L'archéologue mort

L'archéologue qui a écrit les notes retrouvées dans la maison Quigley s'appelait Lawrence Carpar. Il appartenait au Département Archéologique de l'Université de Cincinnati comme spécialiste d'histoire, anthropologie et archéologie amérindiennes. Il s'intéressait plus particulièrement aux indigènes qui habitaient la Nouvelle-Angleterre avant la colonisation européenne. Des recherches conduites en 1926 avaient conclu à la présence d'un ancien site funéraire indien à l'endroit qu'occupe le Cimetière Northbridge, propriété des Pompes Funèbres Beckwith.

En mai 1928, Carpar avait obtenu un congé sabbatique de son université pour conduire ses propres fouilles à Greenfield. Il était accompagné d'un collègue et ami de longue date, Brian Merriwether. Merriwether était menuisier mais c'était aussi un autodidacte passionné d'histoire qui avait déjà aidé Carpar sur d'autres chantiers.

Arrivés à Greenfield, ils étaient descendus au Colonial Hotel sur Bainbridge Street. Ils avaient rapidement visité la ville et la région avant d'inspecter le cimetière qui les intéressait. Une première promenade au milieu des tombes ne leur avait malheureusement rien appris et ils étaient donc passé à l'entreprise de pompes funèbres propriétaire.

Le personnel des Pompes Funèbres Beckwith n'appréciait guère l'idée d'un archéologue fouinant sur son lieu de travail. Toutefois Carpar se montra extrêmement ouvert et honnête, parfaitement poli et raisonnable, et ses interlocuteurs acceptèrent tout de même de coopérer. Ils craignaient surtout qu'un refus attire l'attention ou, pire, que l'affaire devienne publique.

Le Dr Carpar poursuivit donc ses examens du cimetière. La brièveté de son séjour ne l'empêcha pas de remarquer certains affaissements mineurs qui perturbaient l'ordonnance des tombes. Il les signala au personnel qui refusa de les prendre au sérieux, les attribuant à des causes naturelles, animaux, érosion, etc. Malgré ses soupçons, Carpar avait accepté ces explications. (De fait, un bon nombre de ces irrégularités étaient bel et bien dues à des causes naturelles mais quelques autres trahissaient les activités des Goules.)

La goutte qui allait faire déborder le vase avait été amenée par une tranchée de fouille test. Le personnel avait autorisé Carpar à creuser dans un coin inutilisé du cimetière, pensant qu'aucun tunnel goule ne passait par-là. Il avait tort. Un vieux tunnel oublié s'y trouvait et les fouilles de Carpar le mirent à jour. Carpar et Merriwether en savaient trop. Quand ils s'enfoncèrent dans le tunnel pour l'examiner et l'explorer, le culte les fit recevoir par un comité d'accueil. Les deux hommes ne devaient jamais regagner la surface. Un sectateur était passé ensuite au Colonial Hotel pour faire disparaître leurs affaires. Le personnel de l'hôtel avait d'abord pensé que les deux hommes avaient déménagé à la cloche de bois mais quelques jours plus tard, la note avait été réglée en liquide (sur les fonds du culte) et l'hôtel s'était désintéressé de l'affaire.

Une piste froide

Les investigateurs ignorent bien sûr tout cela. Ils savent seulement qu'un archéologue anonyme accompagné d'un certain Merriwether cherchait, en juin d'une année inconnue, dans un cimetière inconnu d'une ville inconnue, les vestiges d'un site funéraire indien.

Si l'équipe présume que l'archéologue se trouvait dans la région de Greenfield, cette simple supposition constitue un premier pas d'importance sur une piste par ailleurs bien froide. Si le Gardien a choisi de faire intervenir le billet anonyme de Jason Kendell (une option proposée page 52) ou l'Olaf Brothers Circus (page 52), il est encore plus probable que les investigateurs commenceront par chercher à Greenfield. Plusieurs points sont à considérer.

Tout d'abord, s'ils supposent que l'archéologue était étranger à la ville, ce qui est bien le cas, les registres des hôtels de Greenfield ont peut-être gardé trace de son passage. Un investigateur rusé, qui a la patience de consulter les registres des sept hôtels de la ville, se trouve récompensé par trois entrées au nom de Merriwether.

La première concerne un séjour du 4 au 6 mai 1923 au Broad Street Inn. L'Aide de Jeu n° 1A (page 114) reproduit cette entrée. M. et Mme. Quincy Merriwether ont donné leur adresse : 1100 Constitution Court, Boston, Massachusetts. Les investigateurs voudront peut-être ignorer cette entrée simplement parce que Merriwether n'aurait certainement pas emmené sa femme. L'impasse est dangereuse mais le mois ne correspond pas non plus. Il ne semble pas qu'il s'agisse du bon Merriwether. Quincy Merriwether a maintenant 91 ans et vit toujours à la même adresse. Sa femme, Marta, est morte en 1930 d'une pneumonie. S'il est contacté, il se montre poli et confirme qu'il a brièvement séjourné à Greenfield avec sa femme alors qu'ils visitaient la Nouvelle-Angleterre.

Le second Merriwether est enregistré du 27 mai au 19 juin 1928. L'Aide de Jeu n° 1B (page 114) reproduit cette entrée. Il s'agit dans ce cas de Brian Merriwether qui occupait la chambre 232 au Colonial Hotel. Un Lawrence Carpar est aussi enregistré à la même date pour un séjour de même durée au 234, la porte voisine. Aucune adresse n'est notée pour Merriwether. Celle de Carpar figure en revanche sur le registre : 3204 Exeter Place, Cincinnati, Ohio. Merriwether a signé pour les deux chambres (l'écriture est identique pour les deux entrées).

Rien ne permet de remonter jusqu'à Merriwether mais l'adresse de Carpar suffit pour retrouver sa trace. Quelques appels téléphoniques (et un jet de Persuasion réussi) au Cincinnati Police Department (CPD) apportent finalement divers renseignements. Cela pourrait cependant prendre plusieurs jours (un délai qui pourrait être déterminé par des jets de Chance ou Persuasion). Les informations seront transmises par le Sergent Edmond Fowler du CPD. Un Carpar est enregistré aux personnes disparues depuis septembre 1928 et le sergent conseille aux investigateurs de s'adresser au Département Archéologique de l'Université de Cincinnati puisque c'est cet organisme qui a signalé la disparition. Le Sergent Fowler peut leur donner le numéro de téléphone.

Après un ou deux appels au Département en question, les investigateurs finissent par joindre le Dr Milton Pastrick. C'est un ancien collègue de Carpar. Tout ce qu'il sait de ses activités de l'époque, c'est qu'il se rendait à Greenfield pour faire des recherches, et peut-être conduire des fouilles, sur un site funéraire indien. Il ne peut rien dire de plus. Il demande bien sûr aux investigateurs s'ils savent quelque chose sur Carpar et l'endroit où il peut se trouver. Interrogé sur la vie privée de son ancien collègue, il indique que l'homme était célibataire et se consacrait entièrement à son travail. Son père était ouvrier dans une usine de Dayton, Ohio, mais Carpar avait réussi à acquérir une solide éducation et à s'élever à une place respectable dans la communauté universitaire. À l'époque de sa disparition, ses deux parents étaient morts et il n'avait aucune famille connue (ce qui explique pourquoi la disparition a été signalée par son université).

Tout cela ne fait que confirmer que Greenfield est bien la ville où les notes ont été écrites. Cet axe d'enquête ne peut révéler le nom du cimetière concerné. Les investigateurs suspecteront sans doute tous les cimetières.

Le nom de Merriwether apparaît une troisième fois. Une Anne Merriwether a passé la nuit du 15 octobre 1937 au 103 du Colonial Hotel. Cette entrée ne comporte aucune adresse ou information complémentaire. Il est impossible de retrouver cette Anne (qui n'est en rien liée à cette affaire).

Note au Gardien : Un investigateur curieux pourrait demander, dans un ou plusieurs hôtels, si tous les clients sont bien censés donner une adresse personnelle. Certains hôtels l'exigent et d'autres non. De toute façon, les établissements qui le demandent à leurs clients ne peuvent guère se montrer intraitables. Quand un client refuse de donner son adresse personnelle (ou ne peut en donner), l'hôtel finit toujours pas se résigner à la chose. Après tout, "le client est roi", selon une devise largement répandue dans la profession.

Le personnel de l'hôtel

On peut obtenir des résultats non négligeables en interrogeant le personnel de l'hôtel. James Roen, un des chefs d'étage, se souvient de Carpar et Merriwether. À l'époque, il n'était que porteur et il se trouvait à son poste à l'arrivée des deux hommes. Ceux-ci ne l'avaient frappé ni par leur apparence ni par leur comportement mais plûtôt par la manière dont ils avaient "esquivé" la note pour en régler ensuite le montant par la poste et en liquide. L'argent était accompagné d'une courte note d'excuse expliquant que les deux hommes avaient dû brusquement quitter la ville suite à une "urgence". L'hôtel s'était alors désintéressé de l'affaire.

Roen avait trouvé cela étrange : on n'a jamais vu un client déménager à la cloche de bois et payer ensuite sa note. Envoyer du liquide par la poste ne faisait qu'ajouter à l'étrangeté de l'incident. Il ne s'attendait pas non plus à ce genre de tour de la part de Carpar qui semblait à l'aise financièrement. Et s'il comptait bien payer sa note, le faire en personne n'aurait pas pris longtemps. Il est tout de même difficile d'imaginer une urgence qui l'oblige à quitter la ville si vite qu'il ne puisse prendre quelques minutes pour régler ce problème. Roen ne sait rien des activités de ces deux clients à Greenfield.

En réalité, les deux hommes ont bien sûr été enlevés et tués par le culte goule. Comme expliqué antérieurement, c'est le culte qui a expédié l'argent et le mot d'excuse.

Cimetières

Greenfield compte quatre cimetières : St. Jude, Holcroft, Greenfield et Northridge. Tous quatre, et toute la ville en fait, sont minés par un réseau complexe de tunnels goules. Ces tunnels sont constamment agrandis, modifiés ou rebouchés suivant les besoins changeants du culte et de la population goule. Le Cimetière Northridge est la propriété des Pompes Funèbres Beckwith et donc du culte. C'est ce même cimetière qui intéressait le malheureux archéologue, le Dr Lawrence Carpar.

Histoire

St. Jude est le plus ancien cimetière de la ville. L'église du même nom se dresse à proximité et nombre de catholiques de la région se trouvent enterrés ici. Créé en 1750, il est fort étendu et s'agrandit tous les dix ou vingt ans. Il se trouve par bonheur

à bonne distance du centre ville et les fermes voisines pourront encore longtemps lui céder du terrain.

L'église offre une bonne source de renseignements. Le Père Daniel Halden est le curé de la paroisse. En poste depuis deux ans, c'est un membre respecté de la communauté. Il ne manquera pas d'aider des investigateurs bien élevés dans leurs recherches sur l'église et le cimetière qui lui est associé. Malheureusement, ces recherches dans le sous-sol humide de l'église ne mènent à rien. St. Jude est apparemment normal à tout point de vue. Les Goules sont bien présentes sous la propriété mais leurs activités demeurent extrêmement discrètes.

Le Cimetière Holcroft, situé à l'intérieur même de Greenfield, est entouré de maisons particulières. Perché sur une petite colline, il appartient aux Pompes Funèbres Anders. Créé en 1866, il n'est pas loin d'être plein. L'entreprise cherche à l'heure actuelle à acquérir des terres à l'extérieur de la ville pour fonder un nouveau cimetière. Ici comme à St. Jude, on ne repère rien qui sorte de l'ordinaire : les Goules viennent parfois s'y nourrir mais elles ne laissent aucune trace.

Le Cimetière Greenfield, qui s'étend sur la propriété publique, est utilisé par toutes les entreprises mortuaires de la région. C'est le plus grand des cimetières de la ville et il existe depuis 1823. Là encore, rien ne sort de l'ordinaire.

Le Cimetière Northridge est la propriété des Pompes Funèbres Beckwith. Cette entreprise y conduit ses propres services funèbres mais vend aussi des emplacements aux autres établissements mortuaires de la région. Son histoire semble ne rien cacher d'inhabituel (mais voir le paragraphe suivant). Northridge est un cimetière de taille moyenne, situé au nord de la ville ; il accueille en général les défunts des classes moyenne et supérieure. Il a été créé en 1887.

Les investigateurs qui poussent sérieusement leurs recherches sur le Northridge devraient tomber sur un élément intéressant. Ili figure dans un traité historique disponible dans la plupart des bibliothèques de Nouvelle-Angleterre et même à Greenfield, à la Société Historique du Comté de Franklin. *Liens Avec le Passé : les Coutumes Funéraires des Indigènes de Nouvelle-Angleterre* décrit les tertres funéraires amérindiens et les sites funéraires répertoriés en Nouvelle-Angleterre. Il ne se contente pas de citer les sites avérés mais mentionne aussi ceux qui sont connus par les légendes ou par la simple présence de tribus locales. Écrit en 1920 par Phillip Russel, cet ouvrage est pour une bonne part responsable de la présence du Dr Carpar à Greenfield en 1928. Greenfield est mentionné dans l'index et le paragraphe correspondant est reproduit dans l'Aide de Jeu n° 3 (page 115). Ce livre confirme la présence d'un site funéraire indien là où s'étend maintenant le Cimetière Northridge et permet donc d'identifier le cimetière mentionné dans les notes de l'archéologue.

Il n'est pas possible d'obtenir plus de renseignements auprès de l'auteur ou de l'éditeur. L'éditeur, John Livesey & Fils de Boston, répond seulement à ses correspondants que Phillip Russel visite actuellement l'Amérique du Sud, le sujet de son prochain livre. Il n'est donc pas possible de le contacter.

Le Cimetière Northridge est aussi mentionné dans un vieux numéro du *Gazette & Courrier* de Greenfield. L'Aide de jeu n° 3 fait référence à cet article mais celui-ci pourrait être trouvé de manière complètement indépendante dans les archives du journal de Greenfield. Cet article du 11 mars 1890 (reproduit par l'Aide de Jeu n° 4, page 115) confirme, comme le livre de Phillip Russel, la présence d'un site funéraire indien au Cimetière Northridge.



Juste un dernier hommage.

Enquête de routine

Les investigateurs risquent d'enquêter en ville assez rapidement. Ce chapitre passe en revue les endroits de Greenfield où ils pourraient chercher des informations.

Les services du shérif

Les archives du FCSD ne contiennent rien qui soit en rapport avec le scénario. Les investigateurs décideront peut-être que les statistiques concernant les crimes, meurtres ou disparitions constituent un élément important mais l'accès à ces données ne sera pas facile. Le FCSD accueille ce type de demande avec une mauvaise volonté extrême et le Gardien pourra imposer des jets de Persuasion ou de Droit. Les archives ne remontent malheureusement pas au-delà de vingt ans, sauf en ce qui concerne les affaires non classées. Les dossiers les plus anciens sont périodiquement détruits pour faire de la place aux plus récents. Un investigateur qui bénéficie d'un jet de Droit réussi (ou de Connaissance dans le cas d'un avocat, détective privé ou officier de police) sait que cette pratique n'a rien d'inhabituelle. Soulignons que des investigateurs déterminés peuvent perdre des heures et des heures en vaines recherches auprès de ce service.

Les entreprises de pompes funèbres

Les investigateurs hésiteront peut-être à se renseigner auprès de ces entreprises. Ils peuvent craindre qu'elles aient partie liée avec la population goule ou qu'elles soient infiltrées d'une manière ou d'une autre. À l'exception des Pompes Funèbres Beckwith, ce n'est absolument pas le cas et l'équipe peut donc y obtenir des informations en toute sécurité et en toute discrétion.

Les cinq autres entreprises mortuaires de Greenfield (Williams, Hammond, York, Anders et Grimes) reçoivent les investigateurs sans difficulté et le personnel répond à toutes les questions raisonnables. Il peut expliquer comment fonctionne ce type d'entreprise, quels sont les services proposés et plus encore. Les employés se montrent bien sûr plus discrets sur les détails un peu sinistres de leur travail, comme la préparation des corps. Interrogés sur les Pompes Funèbres Beckwith, tous répondent (en toute franchise) que c'est une entreprise bien gérée proposant des services de qualité. Aucun d'entre eux ne connaît l'horrible vérité qui se cache derrière cette façade.

Le tribunal

Les investigateurs peuvent venir ici pour de multiples raisons. Le bâtiment abrite diverses administrations de la ville et du Comté. On peut y consulter cadastre, casiers judiciaires, archives du tribunal, registres des naissances et des décès.

Les registres fonciers et commerciaux donnent accès à une collection de faits bruts. L'employé de bureau concerné accepte de les rechercher sur un jet réussi de Persuasion des investigateurs. Si ces derniers font eux-mêmes la recherche (improbable mais pas impossible), il est indispensable qu'ils réussissent des jets de Bibliothèque. Au Gardien de décider du nombre de réussites nécessaires sachant qu'il ne doit être possible d'acquérir qu'une partie des éléments disponibles.

- Les Pompes Funèbres Beckwith ont été fondées en 1875 par Uriah Beckwith.
- Le Northridge, le cimetière adjacent aux Pompes Funèbres Beckwith, a ouvert en 1887.
- En 1893, la propriété du cimetière et de l'entreprise mortuaire a été transmise à Joseph Beckwith, fils d'Uriah.
- En 1920, c'est Morton Hadley qui devient propriétaire, ce qu'il est encore.
- Le cadastre indique qu'une grande maison au 1021 Hill Street appartient encore à Joseph Beckwith.

Les registres des naissances, mariages et décès recèlent aussi quelques points pertinents.

- Uriah Edward Beckwith : né de Robert et Sarah Beckwith le 22 janvier 1804 à Greenfield.
- Uriah Edward Beckwith : épouse Isabel Margret Dowling le 2 juin 1825 à Greenfield.
- Ellen Ruth Beckwith : née de Uriah et Isabel Beckwith le 14 mars 1827 à Greenfield.
- Ellen Ruth Beckwith : meurt ("fièvres") le 25 décembre 1830 à Greenfield.
- Joseph Samuel Beckwith : né de Uriah et Isabel Beckwith le 3 janvier 1853 à Greenfield.
- Isabel Dowling Beckwith : meurt ("fièvres") le 6 janvier 1853 à Greenfield.
- Aucun acte de naissance pour Isabel Beckwith ; le certificat de décès indique qu'elle a 45 ans à la date de sa mort.
- Uriah Edward Beckwith : meurt ("crise cardiaque") le 3 avril 1893 à Greenfield.
- Aucun certificat de décès pour Joseph Beckwith (toujours vivant).

De plus amples renseignements sur ces éléments figurent dans "Un entretien avec Joseph Beckwith" en page 74.

Société d'Histoire du Comté de Franklin

L'adresse de cette association, à une rue du tribunal, n'est pas difficile à obtenir. La Société d'Histoire occupe une belle résidence, reconvertie pour loger un petit musée, une bibliothèque et une boutique de souvenirs. Une affichette en vitrine indique les heures d'ouvertures : de 9 h à 17 h du lundi au samedi, de 12 h à 18 h le dimanche. Les ouvertures et fermetures sont en fait imprévisibles et dépendent entièrement de la bonne volonté du propriétaire, Allan Weathersby, 68 ans. Les fermetures signifient suivant les cas qu'Allan s'est levé tard, qu'il est parti manger ou qu'il avait autre chose à faire en fin d'après-midi.

La partie musée occupe l'essentiel du rez-de-chaussée et contient toutes sortes de vestiges historiques de la région, donnés ou prêtés par des résidents locaux. La boutique occupe ce qui reste du rez-de-chaussée et vend tout un bric-à-brac sans

Les entreprises mortuaires de Greenfield : revue de détail

Voici un inventaire des entreprises de pompes funèbres de Greenfield permettant de mettre en scène entretiens et enquêtes.

Pompes Funèbres Williams

Les Pompes Funèbres Williams occupent une grande maison des quartiers sud de Greenfield et emploient deux croque-morts à plein temps (Jackson Wallover, 34 ans, et Jim Smithers, 27 ans), une apprentie à temps partiel (Ellen Cramer, 24 ans), un directeur (Greg Ryan, 33 ans) et une secrétaire à temps partiel (Willa Dowding, 25 ans). Jackson et Jim habitent au premier étage qu'ils occupent entièrement. Les autres sont logés dans des appartements de Greenfield à l'exception de Greg qui vit dans une petite maison d'East Deerfield, un village voisin. L'affaire a été fondée par Marcus Williams en 1900, mais elle appartient depuis 1923 à un investisseur-spéculateur de Philadelphie, Martin Kilbourne (64 ans). Kilbourne possède beaucoup d'autres entreprises et ne consacre que peu d'attention à celle-ci. Si les investigateurs font l'effort de le localiser, ils le joignent à Philadelphie (par téléphone, lettre ou en personne) mais il ne détient aucun renseignement utile. Les Pompes Funèbres Williams n'ont apparemment rien à cacher.

L'affaire compte en fait deux éléments inhabituels. Le premier ne fait que sortir de l'ordinaire alors que le second relève du scandaleux et de l'ignoble.

L'apprentie à temps partiel s'appelle Ellen Cramer. C'est une jeune femme intelligente qui a obtenu une licence de Chimie à l'Université Rutgers. Elle a de solides connaissances en médecine et en sciences, renforcées par une formation universitaire en Biologie (Université de Pennsylvanie). Sa présence ici constitue en soi un élément peu ordinaire. En 1940, la profession qu'elle a choisie est considérée comme "un métier d'homme". Les joueurs qui intègrent soigneusement les préjugés de l'époque à leur jeu de rôle décideront peut-être que le fait mérite d'être examiné. Mais ce curieux choix de carrière ne dissimule, en fait, rien d'inquiétant ou de suspect.

En revanche, Jim Smithers cache un horrible secret. C'est son attraction sexuelle pour les cadavres qui lui a fait choisir ce métier. Si sa nécrophilie était dénoncée, cela détruirait sa carrière et pourrait même ruiner l'entreprise. Découvrir le secret de Smithers demanderait cependant aux investigateurs une enquête extrêmement poussée et nécessiterait certainement un flagrant délit dans le sous-sol de l'entreprise. Les penchants répugnants de Smithers ne sont pas connus du reste du personnel.

Services Funéraires Hammond

L'affaire appartient à Céleste Hammond, 39 ans, qui en a hérité à la mort de son mari, Keith, en 1937. Elle vit maintenant à Worcester et ne participe en rien à la vie de l'entreprise.

Cet établissement relativement modeste est particulièrement prospère grâce aux efforts de son directeur, Edmond Stalling. Il gère lui-même toute la partie administrative, simplement aidé par une secrétaire à temps partiel, Katy Mathers. L'entreprise n'emploie qu'un seul croque-mort, Richard Moland. Cet homme compétent mais sans grande expérience n'a été recruté que l'année dernière à Providence, Rhode Island, où il travaillait pour un gros service de pompes funèbres. Edmond est un cinquantenaire de taille et de poids moyens. Il habite un appartement à Greenfield. Katy a 17 ans ; c'est une jeune femme mince et jolie. Quand elle ne travaille pas pour Edmond, elle soigne sa mère malade, Margret. Katy vit sur un budget très serré et la soudoyer n'est pas difficile (les deux femmes n'ont que le faible salaire perçu chez Hammond et quelques placements passés ; le père est mort d'un cancer du foie en 1930.) Richard a 25 ans. De taille et de poids moyens, il affiche un visage de papier mâché et un teint brouillé, vestiges d'une acné juvénile particulièrement virulente. Il habite un appartement au-dessus de la Quincaillerie Treasson à Greenfield.

Les Services Funéraires Hammond occupent le rez-de-chaussée et la cave du Harrald Clovis Building dans Greenfield centre. Le sous-sol est consacré aux embaumements et au toilettage des corps, alors que le rez-de-chaussée accueille bureaux et réserves. Les trois autres étages du bâtiment sont occupés par des bureaux sans rapport avec l'entreprise. Les employés de ces bureaux voisins n'ont aucune critique à formuler contre les Services Funéraires Hammond ou son personnel.

Pompes Funèbres York

Les Pompes Funèbres York travaillent surtout pour la communauté catholique de Greenfield. L'affaire est dirigée par son propriétaire, Oliver York, qui maintient des liens étroits avec la paroisse et rencontre le Père Daniel (voir page 70) plusieurs fois par semaine.

York est un homme rebondi de 62 ans. C'est un excellent homme d'affaires mais il ne s'implique guère dans la vie de tous les jours de son entreprise. Il s'intéresse surtout à sa gestion administrative et se montre un brillant comptable. Les cadavres

Suite page suivante

et familles en deuil sont confiés aux bons soins de Michael Reed, un professionnel qui a travaillé neuf ans dans une entreprise de pompes funèbres de Richmond, Virginie, avant de s'installer dans le Massachusetts. Reed est un homme grand (1,98 mètres) et mince de 37 ans qui fait preuve de compétence et d'un tact remarquable avec les clients.

York emploie aussi quatre fossoyeurs à temps partiel et une secrétaire à temps plein, Géraldine Welsh. Cette jeune femme de 22 ans – taille, corpulence et apparence moyennes – l'aide dans ses tâches administratives mais n'intervient jamais dans le travail de Reed.

L'entreprise occupe une grande maison sur deux niveaux. L'étage est consacré aux bureaux et réserves et n'abrite aucun quartier d'habitation. Les embaumements sont réalisés au sous-sol. Le rez-de-chaussée contient une chapelle et plusieurs salons, salles de réception et réserves.

Pompes Funèbres Anders

Cette entreprise de taille moyenne est installée dans une annexe du Cimetière Holcroft. Ce dernier s'étend sur une colline et quelques terrains environnants ; la maison mortuaire se trouve au pied de la colline.

Propriété de la famille Anders depuis 1902, l'entreprise a été fondée par William Holcroft en 1866. Le cimetière porte encore son nom mais le service de pompes funèbres et les autres activités du même type sont maintenant rassemblés sous l'enseigne Anders.

Sept personnes travaillent dans cette entreprise, tous membres de la famille Anders. L'affaire est dirigée par John Anders, 40 ans, embaumeur et croque-mort compétent. Son épouse Carolyn, 32 ans, tient les livres et aide les familles en deuil à préparer les funérailles, services religieux, etc. Ted (33 ans) est un cousin de John et une sorte d'homme à tout faire. Il conduit les corbillards, creuse et entretient les tombes, achète les fournitures. Il est aidé dans son travail par les deux enfants de John, Lisa (14 ans) et Ken (12 ans). La mère de John, Blossom (77 ans) vit sur place mais n'exerce aucune fonction officielle. Elle s'occupe souvent de la cuisine et des travaux quotidiens mais ne fait pas partie du personnel. L'entreprise emploie un second croque-mort, Jack, 34 ans, frère de John et tout aussi capable. Le bâtiment comporte un étage entièrement consacré au logement du personnel. L'entreprise occupe le reste de la maison. Toutes les personnes susmentionnées vivent sur place. Le cimetière comporte bien une loge de gardien mais qui sert en fait de réserve.

Tout ce petit monde semble parfaitement normal et sans problème, tant physiquement que moralement. John est un homme particulièrement athlétique affichant une forme éclatante. Jack est peut-être le seul qui pourrait retenir l'attention de l'équipe par son sens de l'humour des plus macabres. Il est peu probable qu'il se laisse aller en présence d'étrangers mais un investigateur qui réussit à espionner une conversation privée risque de surprendre des paroles qui pourraient (à tort) être considérées comme suspectes.

Pompes Funèbres Grimes

Les Pompes Funèbres Grimes sont dirigées par leur propriétaire et croque-mort en chef, James Philpot. Il a déjà été décrit (page 67) car il remplit aussi les fonctions de coroner du Comté.

Six autres personnes sont employées ici. Philpot est assisté dans son travail par Kevin Ender, un jeune homme tranquille et réservé de 23 ans. Peter Moore, 26 ans, affiche une telle nervosité craintive qu'il semble toujours en surdose de caféine mais cela n'est dû qu'à une personnalité sensible et hypertendue. Il tient les livres de l'entreprise. Joshua Rhodes, 16 ans, aide au classement des dossiers les lundis, mercredis et vendredis. Paul Chin (26 ans) est un fils d'immigrés chinois ; il conduit le corbillard et sert de factotum. Il est de taille moyenne mais extrêmement fluet. Elaine Wood (24 ans), la fiancée de Kevin Ender, est employée à plein temps comme secrétaire et réceptionniste. Elle connaît bien le fonctionnement des entreprises de pompes funèbres et peut renseigner d'abondance tout investigateur aimable intéressé par ce sujet (réussites de jets de Persuasion). Martha (17 ans) est la jeune sœur de Peter ; elle travaille à temps partiel comme secrétaire et employée de bureau.

Le bâtiment ressemble beaucoup à celui des Pompes Funèbres Williams. Seuls Kevin et Paul vivent sur place. Les autres habitent des appartements de Greenfield, à l'exception de Martha, qui vit chez ses parents dans une ferme au sud de la ville, et de Joshua qui vit avec sa mère, une veuve, dans une petite maison proche de la gare.

surprise. Le premier étage, à l'exception d'un petit bureau et de toilettes, est entièrement consacré à une importante bibliothèque qui propose tous les ouvrages de références classiques et une vaste collection de textes historiques. Une bonne part de ces derniers concerne plus particulièrement la région. À côté de cela, la bibliothèque abrite aussi une petite collection plus générale (littérature classique, ouvrages scolaires, etc.). Les habitants du Comté peuvent obtenir gratuitement une carte de bibliothèque. Les personnes extérieures au Comté peuvent librement consulter les ouvrages mais les emprunts leur sont interdits.

La bibliothèque contient un exemplaire de *Liens Avec le Passé : les Coutumes Funéraires des Indigènes de Nouvelle-Angleterre*, le livre qui désigne le Cimetière Northridge comme un ancien site funéraire indien. Cet indice a déjà été discuté page 70.

La cave est avant tout une vaste réserve où sont remisés les articles jugés sans intérêt ou oubliés de tous. Dans un coin de la pièce, des caisses empilées sont bourrées de vieux journaux remontant jusqu'aux années 1840. Il s'agit pour la plupart de quotidiens locaux et toute personne suffisamment courageuse pour plonger dans cette masse inextricable de papier peut y

avoir accès. Ces documents ne respectent malheureusement aucun classement clair, personne ne s'y étant jamais vraiment intéressé. Les passer en revue risque de prendre beaucoup, beaucoup de temps et ils sont parfois en très mauvais état (humidité, rongeurs, insectes, etc.).

Ce sont ces journaux qui recèlent l'élément le plus intéressant du lieu. Un investigateur qui sait ce qu'il cherche déniche l'Aide de Jeu n° 4 (page 115) sur un jet réussi de Bibliothèque. Il s'agit de l'article du *Gazette & Courrier* de Greenfield intitulé "Un Site Funéraire Indien à Greenfield?".

Le livre préalablement cité et cet article sont les seuls indices pertinents disponibles à la Société d'Histoire mais le Gardien voudra peut-être y placer le point de départ d'une fausse piste pour entretenir les doutes de ses investigateurs.

Le Daily Recorder-Gazette de Greenfield

Il n'y a rien de bien intéressant ici, que ce soit dans les parutions récentes ou dans la morgue. Cette dernière contient tous les vieux numéros du *Daily Recorder-Gazette* (issu en 1932 de la fusion de ses deux prédécesseurs) ainsi que ceux du *Daily Recorder* et du *Gazette & Courrier*. L'Aide de Jeu n° 4 (page 115) peut aussi y être découvert par ceux qui savent ce qu'ils cherchent (le Gardien demandera peut-être un jet de Bibliothèque).

Un entretien avec le personnel peut avoir son utilité. Les trois principaux reporters sont John Stark, Michael Lowell et Tim Dannett. Ils sont bien sûrs très bien informés sur les événements locaux mais toujours en mal de sujets : les interroger risque de les inciter à une enquête sur les investigateurs.

Tous trois (ils sont décrits dans la section PNJ, page 97) sont capables de noyer leurs interlocuteurs sous un flot d'informations plus ou moins utiles. Ils connaissent intimement la ville et gardent, généralement sous clé, des dossiers sur toutes les affaires locales. Ces documents ne sont pas destinés au public et contiennent souvent force ragots et insinuations. Il faudrait une excellente raison (à la discrétion du Gardien) pour que leurs propriétaires acceptent de transmettre aux investigateurs certaines des informations qu'ils contiennent. L'un des éléments les plus utiles concerne les Pompes Funèbres Beckwith. Plus de renseignements seront donnés par la suite à ce sujet.

Les journalistes révèlent sans hésiter ce qu'ils savent de Joseph Beckwith puisque cela n'a rien de secret. En résumé, que Beckwith est un "vieux richard invalide" qui vit avec ses domestiques dans une belle maison de Greenfield. Qu'ill y vit en reclus, en raison de son état de santé plutôt que par choix. Ils ne l'ont pas vu depuis des années mais les conséquences de son attaque continuent de le handicaper sévèrement. Tous trois se disent surpris de le savoir encore en vie à 87 ans alors que son attaque, il y a une vingtaine d'années, avait été décrite comme extrêmement sérieuse.

Si les investigateurs ne se montrent pas très prudents avec ce trio, ils risquent de devenir à leur tour un sujet d'enquête. Les reporters pourraient alors représenter une gêne, voire un véritable danger pour l'équipe. Le culte connaît tout le personnel du *Daily Recorder-Gazette* et ne manquera pas de repérer une filature organisée par les journalistes. Son attention pourrait ainsi se porter sur les investigateurs qui se trouveraient alors en danger.

Un entretien avec Joseph Beckwith

Les investigateurs supposeront peut-être que l'ancien propriétaire des Pompes Funèbres Beckwith, Joseph Beckwith (87 ans), est mort. Il est pourtant bien en vie même s'il est invalide.

Depuis son attaque de 1920, il a quelque peu récupéré mais sa santé nécessite toujours des soins constants. Alors qu'il était encore à l'hôpital, il a vendu l'entreprise de pompes funèbres et le cimetière à un employé de confiance, Morton Hadley. Il n'a plus songé ensuite qu'à sa santé.

Joseph avait la chance d'être riche et endurant. L'attaque a bien sûr laissé des traces mais il a gardé toute sa tête. Il s'est résigné à son état tout en conservant un moral raisonnable. Il ne se déplace qu'en fauteuil roulant et passe l'essentiel de son temps au lit. La plupart de ses besoins exigent qu'il soit secondé. Il est très faible et malhabile et quelqu'un doit l'aider à s'habiller ou à se déplacer dans la maison. Son infirmière, Amanda Welstock (54 ans), vit au premier étage avec le reste du personnel : le majordome et cuisinier, Devon Simon, et la femme de chambre, Paula Siergey. Joseph habite le rez-de-chaussée, les escaliers représentant pour lui un obstacle majeur.

Joseph est un personnage capricieux. À chaque demande d'entretien, un jet de Chance de groupe est de rigueur. En cas d'échec, un brusque accès de douleur, de mauvaise humeur ou autre chose encore le rend inaccessible. Amanda Welstock et le personnel se chargent alors de renvoyer les visiteurs. Le reste du temps, il reçoit avec joie les visites tant qu'elles ne sont pas le fait de représentants de commerce ou autres personnages "malséants". L'infirmière Welstock est terriblement protectrice et assiste à toutes les visites. Elle y met fin chaque fois qu'elle juge l'entretien trop fatigant pour son patient (à la discrétion du Gardien). Elle ne laisse jamais les investigateurs en tête-à-tête avec Joseph et toute tentative de diversion est vouée à l'échec. Joseph acquiesce à tout ce qu'elle dit.

Quand il reçoit, Joseph se montre généralement aimable et de bonne humeur. Il répond à toutes les questions raisonnables sur l'histoire de sa famille, celle des Pompes Funèbres Beckwith ou de Greenfield. Les circonstances de la vente de l'entreprise mortuaire sont plus particulièrement importantes pour les investigateurs.

Joseph explique à ce sujet que Hadley était son premier croque-mort. Il l'avait initialement engagé pour préparer les corps. C'était un embaumeur très compétent mais aussi un parfait administrateur : une excellente recrue pour l'entreprise Beckwith. Hadley était apparemment issu d'une riche famille de Boston et quand Joseph a été terrassé par son attaque, il lui a proposé de racheter l'affaire. Joseph ne s'étant jamais marié et n'ayant pas d'héritier, il n'avait aucune raison de refuser. L'offre était parfaitement correcte et Joseph avait besoin de cet argent pour payer ses factures d'hôpital et les soins à venir. Il a rencontré Hadley pour la dernière fois en 1925 pour régler les détails de son propre enterrement.

Les Pompes Funèbres Beckwith

Les investigateurs finiront bien par mettre les Pompes Funèbres Beckwith, et le Cimetière Northridge voisin, dans leur collimateur. Plusieurs axes d'approche s'offrent à eux, lesquels vont être maintenant considérés séparément.

Une visite au cimetière

Le Cimetière Northridge est, selon toute apparence, un cimetière ordinaire de Nouvelle-Angleterre. Il est entouré d'une grille en fer forgé de 1,20 mètre, une barrière qui le protège des chiens plutôt que des gens. Des arbres sont plantés çà et là, et les secteurs les plus anciens ont un aspect presque forestier. Ce lieu est ouvert au public de l'aube au crépuscule. À n'importe quelle heure du jour, on peut y rencontrer plusieurs personnes venues se recueillir sur une tombe ou une autre (quand le temps le permet, bien sûr). Une loge de gardien se dresse près du portail principal. C'est une petite maison divisée en quatre pièces : chambre, cuisine, salle de bains et séjour. Elle est effectivement habitée par un gardien, Rowan Kister. Une cabane à outils se trouve à proximité.

Ceux qui souhaitent faire un tour dans le cimetière peuvent entrer sans crainte. Les visiteurs ne sont pas rares et le culte ne remarque une personne en particulier que s'il l'a déjà à l'œil pour d'autres raisons. Aucun signe d'activités goules n'est malheureusement visible. Tout paraît affreusement normal.

Le gardien, Rowan Kister, semble être un exemplaire banal de la classe laborieuse. C'est en fait un sectateur qui cache admirablement son jeu. Il n'a pas grand-chose à dire sur le cimetière si ce n'est qu'il est très content de travailler là. Il est capable de guider les visiteurs vers n'importe quelle tombe car il connaît parfaitement la géographie de son petit royaume.

Rowan Kister a 50 ans. Maigre et dégingandé, il se présente généralement aux visiteurs vêtu d'une salopette et un outil de jardinage à la main. La section PNJ, page 95, donne plus de renseignements à son sujet.

L'entreprise Beckwith : un coup d'œil en passant

Depuis la rue, le bâtiment apparaît comme une imposante construction de la fin du XIX[e] siècle. C'est une maison à deux étages bâtie sur un vaste terrain en partie boisé. La propriété est entourée d'une clôture en fer forgé de presque 3 mètres de haut. Le portail principal donne sur la rue; il est assez large pour n'importe quel véhicule. Une porte plus modeste (piétons) ouvre directement sur le cimetière. Elle est cadenassée à toute heure du jour et de la nuit. Les visiteurs sont censés entrer par le portail principal; la porte sur le cimetière est réservée au personnel.

Une pancarte fixée au portail indique les heures d'ouverture : de 8 h à 18 h tous les jours de la semaine. Le portail est laissé ouvert pendant ces horaires. Il est cadenassé la nuit et simplement fermé le reste du temps.

Qui travaille ici?

Les Pompes Funèbres Beckwith emploient beaucoup de gens (et Goules) et tous appartiennent au culte. Il y a plusieurs manières d'apprendre qui travaille ici. Les trois reporters du *Daily Recorder-Gazette* connaissent les noms d'une partie au moins du personnel, que les investigateurs associeront à une adresse en consultant le bottin téléphonique (tout le monde ou presque a le téléphone à Greenfield). Les voisins peuvent aussi indiquer aux investigateurs quelques noms.

Ce travail d'identification est également réalisable à travers une surveillance discrète de l'endroit. Il suffit alors de suivre jusque chez eux les employés qui sortent. Certains sont à pied et d'autres en voiture.

Au Gardien de déterminer le nombre d'employés identifiés par les investigateurs. Quelques-uns doivent cependant

Joseph Beckwith en tant que fausse piste

Le Gardien pourrait trouver intéressant d'utiliser Joseph Beckwith comme une fausse piste. Il n'est pas difficile de le rendre mystérieux ou même suspect. Inutile pour cela de modifier la nature véritable du personnage; il suffit de jouer sur les commérages et les préjugés de certains éléments de la communauté.

Lorsque les investigateurs enquêtent sur le passé et le présent de Joseph, ils tombent sur quelques points inhabituels. La peur bien naturelle du mystérieux devrait faire le reste et les pousser à s'inquiéter bien plus de Joseph Beckwith que de l'entreprise de pompes funèbres. Voici quelques éléments susceptibles de faire prendre la sauce :

- Les voisins ne connaissent pas grand-chose sur Beckwith. Ils savent que c'est un riche invalide qui ne sort jamais de sa maison. Cette situation ne peut manquer d'inspirer des histoires étranges. Un exemple : nombre de ses voisins croient que Beckwith est mort depuis longtemps et que ses domestiques l'ont enterré dans la cave pour continuer de profiter de ses économies.
- Les reporters du *Daily Recorder-Gazette* et certains voisins ont des doutes sur cette histoire d'attaque. Comment un homme pourrait-il vivre aussi longtemps après une attaque généralisée? S'agit-il d'un imposteur? D'un domestique ou d'un frère inconnu?

Soulignons que toutes ces rumeurs ne sauraient survivre à une visite chez le médecin de Joseph à l'hôpital Greenfield Memorial (coïncidence, il s'agit du Dr Rohrs) ou à un entretien avec Joseph lui-même.

rester dans l'anonymat, au moins au début. Avec le temps, tous ceux qui habitent à l'extérieur finiront bien par être connus des investigateurs.

Questions aux voisins

Les voisins n'ont aucune plainte à formuler contre l'entreprise. Certains connaissent les noms de quelques employés. Les enfants du quartier se transmettent des histoires de fantômes mais aucun fait particulier ne les justifie. À moins d'être particulièrement crédules, les investigateurs comprendront sans peine qu'un établissement mortuaire aussi imposant suscite immanquablement ce genre de contes.

Questions aux familles des défunts

En croisant les noms sur les pierres tombales et ceux de l'annuaire téléphonique, il est facile de retrouver les familles des pensionnaires du Cimetière Northridge, de même qu'en consultant la rubrique nécrologique du *Daily Recorder-Gazette*. Les parents interrogés n'ont rien à reprocher à l'entreprise de pompes funèbres. Le personnel fait preuve de professionnalisme et de compassion et Morton Hadley supervise chaque détail. Hadley a su gagner le respect de tous ceux qui lui ont confié un cher disparu.

Questions au personnel

La procédure est dangereuse. À l'exception de Jason Kendell (décrit par la suite), tous les membres du personnel sont des sectateurs convaincus. Un entretien avec l'un d'entre eux demande donc pas mal de précautions. Si le sectateur décide que l'investigateur en sait plus qu'il ne devrait ou qu'il pose trop de questions, ce dernier risque de se retrouver sous surveillance ou même sous sentence de mort. L'interview peut cependant être conduite avec subtilité. Une rencontre "de hasard" dans un bar permettra à l'investigateur d'entamer une conversation amicale et de poser quelques questions banales (Où travaillez-vous? En quoi cela consiste?). Tant que les questions ne sont pas trop appuyées, elles restent sans conséquences.

Ce type d'entretien ne fournit malheureusement que des informations très générales.

Questions à Morton Hadley

Morton Hadley peut aussi être questionné mais ce sectateur de haut rang est à la fois rusé et observateur. Il repère rapidement ceux qui cherchent à lui tirer les vers du nez et, surtout, ses années de contact avec la clientèle en font un acteur consommé. Il ment avec brio et aucun jet de Psychologie ne peut détecter ses mensonges. Hadley est décrit par la suite. Ses caractéristiques figurent dans la section PNJ, page 94.

Surveillance du personnel

Un travail très utile qui permet aux investigateurs d'identifier les membres du personnel, de connaître leurs horaires et leurs adresses. Ce balisage pourrait préparer des actions contre tel ou tel sectateur dans la suite du scénario.

Surveillance du cimetière

Observer le cimetière depuis l'extérieur n'apprend rien. Le jour, tout est terriblement normal et ennuyeux et la nuit rien ne se passe au-dessus du sol.

À un certain moment, les investigateurs décideront peut-être d'observer des funérailles pour surveiller ensuite la tombe. L'expérience peut se révéler à la fois très instructive et très dangereuse.

En général, des funérailles ont lieu plusieurs fois par semaine. Une surveillance de loin, ou même une participation à la cérémonie, ne révèle rien d'anormal. Les choses se passent naturellement et le cercueil finit par être déposé en douceur dans la tombe. Les fossoyeurs rebouchent celle-ci après le départ du cortège. Ils s'en vont ensuite et il ne se passe toujours rien d'anormal.

En revanche, une visite à cette même tombe dans la soirée peut se révéler édifiante. Si les intrus réussissent à entrer sans être repérés, ils ont l'occasion d'apprendre quelque chose d'important. L'apparence de la tombe n'a pas changé mais ceux qui approchent leur oreille du sol dans son voisinage ont droit à un jet d'Écouter. Les chances de succès sont doublées pour ceux qui utilisent un stéthoscope. Sur une réussite, l'auditeur entend les Goules qui minent le cercueil et l'emportent. Les grattements et cris inarticulés de ces créatures, et le frottement distinct du cercueil, provoquent une perte de 1/1D6 points de SAN. Soulignons que la tombe sera ainsi pillée par le dessous entre le coucher du soleil et minuit. Les investigateurs doivent être présents pendant cet intervalle pour avoir une chance d'entendre les Goules – d'une manière générale, il revient au Gardien de juger s'il est possible ou pas de repérer ainsi ces créatures.

Si un membre du personnel aperçoit les investigateurs de nuit dans le cimetière ou si les Goules entendent le bruit de leur pas (peut-être parce qu'ils transportent de l'équipement lourd ou qu'ils ont fait beaucoup d'aller et venues), les ennuis commencent. La réaction du culte : violences ou simple surveillance est laissée au libre-arbitre du Gardien.

Dans le collimateur du culte

Au cours de ce scénario, les investigateurs risquent de tomber sous la surveillance du culte ou d'en subir les attaques. S'ils manquent de discrétion et alertent le culte, son chef, Morton Hadley, prend probablement des mesures contre eux.

Dans un premier temps, il s'agit d'apprendre qui sont les investigateurs, en consultant leurs registres d'hôtel et en interrogeant discrètement les gens qu'ils rencontrent. Des visites de leurs chambres d'hôtels (ou de leurs domiciles s'ils habitent le Comté de Franklin) peuvent aussi être organisées. Les sectateurs ne sont pas des professionnels de ce type d'activité, mais ces intrusions sont aussi discrètes que possible ou maquillées en cambriolages. Des jets de Trouver Objet Caché réussis devraient pourtant permettre aux victimes d'en repérer les traces (peinture écaillée sur l'encadrement d'une fenêtre, marque de boue sur un tapis jusque-là propre, objets déplacés, etc.). Cette façon de traiter les investigateurs pourrait les encourager à utiliser des moyens semblables contre le culte. Dans l'idéal, le culte ne réussit ainsi qu'à les alerter mais il n'hésite pas à voler tous documents intéressants (*Transitions*, en particulier). Si les sectateurs tombent sur *Cultes des Goules*, ils ne manquent pas de l'emporter mais le Gardien devra décider de l'intérêt qu'ils peuvent montrer pour d'autres ouvrages du Mythe (les reconnaissent-ils seulement?).

Plus tard, le culte risque de considérer ces importuns comme une menace inacceptable. Cela pourrait se traduire par des mesures plus directes : des menaces anonymes pour commencer, et finalement, une tentative d'enlèvement ou de meurtre. La manière de procéder dépend entièrement des actions des investigateurs, de ce que le culte a appris sur eux et des particularités de la situation.

Surveillance des pompes funèbres

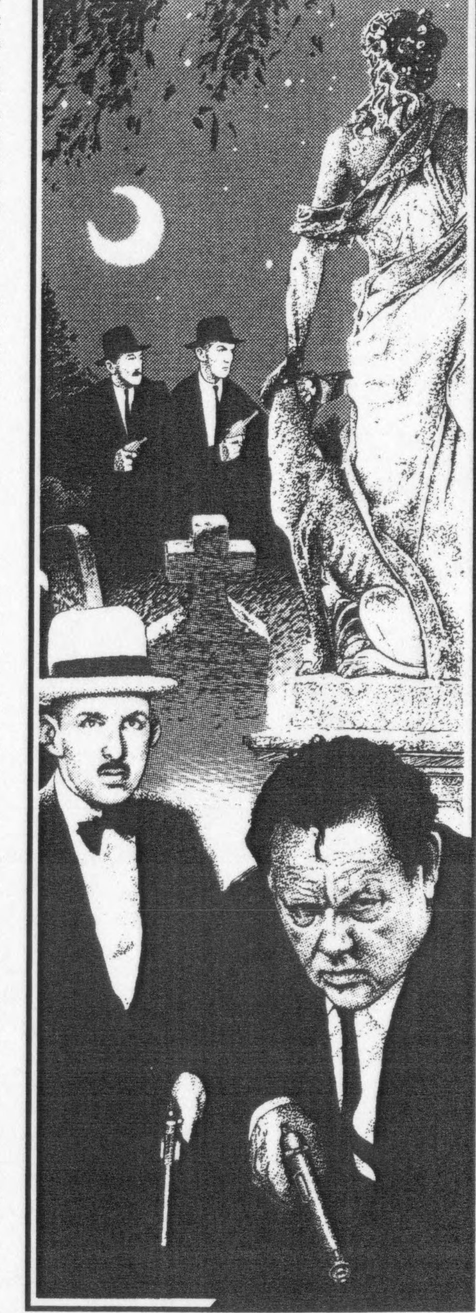
Ici comme au cimetière, une surveillance ne révèle pas grand-chose. Dans la journée, clients et employés vont et viennent. Un camion de livraison dépose parfois caisses ou barils, mais uniquement dans la journée.

Fouiller les poubelles quand elles sont sorties le jeudi soir (le ramassage a lieu tous les vendredis entre 9 h et 11 h, sauf jour férié) n'apprend pas grand-chose. Le Gardien peut les utiliser pour introduire quelques fausses pistes mais tout ce qui risque d'incriminer le culte (restes humains y compris) est dévoré par les Goules ou incinéré dans la chaudière du bâtiment.

L'équipe peut aussi détourner le courrier de l'entreprise. Le facteur passe chaque jour entre 12 h et 13 h sauf les dimanches et jours fériés. C'est également un bon endroit pour introduire une fausse piste, mais il ne recèle autrement aucun indice utile.

Note au Gardien : Le courrier peut pourtant servir de point de démarrage à une piste optionnelle. Hadley pourrait recevoir chaque mois un colis de Boston contenant une ou deux fioles de Formule 4 (voir page 99). L'adresse de l'expéditeur mentionnée est dans ce cas "A. R., 455 Allée Roanoake, Boston, Massachusetts". Cette indication permet alors de conduire les investigateurs à la source du sérum. Dans cette idée, une intrigue optionnelle intitulée "Le Chimiste" est décrite page 100.

Cette surveillance sert surtout à repérer qui travaille ici, à connaître (après filatures) les adresses en ville des employés et à déterminer leurs horaires de travail. Malheureusement, c'est aussi une occasion de se faire repérer, si les investigateurs se montrent négligents, qu'ils gardent trop longtemps la même faction ou flânent trop ostensiblement aux alentours. Le culte pourrait alors s'en inquiéter et prendre des mesures contre eux.



Aux aguets.

Vu en test : j'irai sauter sur vos tombes

Au cours d'une des parties tests, des investigateurs réussissent à pénétrer dans le Cimetière Northridge sans être repérés. Ils se tapissent près d'une tombe fraîche dans l'espoir d'observer quelque chose d'anormal et détectent bientôt des bruits indistincts et souterrains. Ils concluent bien vite que quelque chose a creusé jusqu'au cercueil et cherche à l'entraîner dans les profondeurs.

Un investigateur est soudain saisi d'une idée brillante. Dès que les bruits ont disparu, il se met debout sur la tombe et commence à battre vigoureusement des pieds. Le cercueil n'était plus là et la terre toujours meuble ; la situation présentait donc un danger évident que l'investigateur ne mesurait pas vraiment. Le Gardien demande un jet sous TAIx1 pour déterminer si le sol s'affaisse. Avec un résultat de 09 (TAI de l'investigateur 15), l'effet est spectaculaire : le perturbateur disparaît brusquement dans un puits vertical qui s'enfonce de 15 mètres et plus dans le sol.

L'investigateur (et son joueur) n'avait pas prévu que les Goules creusaient des conduits d'accès verticaux et non horizontaux. À l'effondrement de la tombe, il s'attendait à atterrir sur le sol d'un tunnel qui se serait trouvé à seulement 1 mètre ou 2 de profondeur. Erreur ! Mais les choses sont plus distrayantes ainsi puisqu'il se met à dévaler le puits (échec d'un jet sous DEX pour arrêter sa chute) et s'arrête beaucoup plus bas, sur le cercueil. Les Goules se trouvent alors sous ce dernier puisqu'elles continuaient de l'entraîner vers leur terrier. Le choc leur fait perdre prise et tous, Goules, cercueil et investigateur, plongent jusqu'au fond du puits.

Trois éléments restaient pourtant en faveur de l'investigateur. Le premier était l'étroitesse du puits et le deuxième, le fait que le cercueil le séparait des Goules en fureur. Il disposait enfin d'un calibre 45 facilement accessible. Il commence donc à grimper profitant du fait que les Goules ne pouvaient se lancer à sa poursuite avant d'avoir écarté le cercueil. Ces créatures sont d'excellentes grimpeuses mais le feu nourri que leur adresse notre investigateur paniqué et hurlant les surprend un peu. Après quelques balles chanceuses, la Goule de tête trépasse, ce qui ralentit considérablement les suivantes et permet à leur proie bafouillante de s'échapper. Une fois l'investigateur sorti des entrailles de la terre, les Goules hésitent à le poursuivre et cette hésitation permet à l'équipe de filer du cimetière avant que le culte puisse réagir efficacement (ou même découvrir qui s'est permis cette intrusion).

Recherches sur le cimetière et l'entreprise

Il n'y a pas grand-chose à ajouter sur le Cimetière Northridge. Il a été créé en 1887 par Uriah Beckwith comme on peut le découvrir en consultant le cadastre et le registre foncier au tribunal (voir page 71).

Si l'on excepte le site funéraire indien déjà mentionné, ce que l'on connaît de son histoire n'a rien d'inhabituel. Le terrain n'a jamais été cultivé, étant autrefois recouvert par un bois.

Tout a aussi été dit sur les Pompes Funèbres Beckwith. Les registres du tribunal montrent qu'Uriah Beckwith a fait construire le bâtiment en 1875 et qu'il l'a aussitôt utilisé pour se loger et y installer son affaire. Son utilisation n'a pas changé depuis.

Recherches sur Morton Hadley

Le tribunal ne possède aucun acte de naissance pour Morton Hadley puisqu'il est né à Worcester, Massachusetts, et qu'il a grandi à Boston. Sa vie est très peu documentée. Quelques journaux locaux mentionnent son nom de temps à autre depuis son achat de l'entreprise en 1920, mais il n'y a pas de quoi exciter les curiosités.

Soulignons que si les investigateurs ont discuté avec Joseph Beckwith, ils ont peut-être appris que Hadley était issu d'une riche famille. Cette piste ne mène à rien. S'il appartenait à une famille en vue, la documentation ne devrait pourtant pas manquer : archives administratives, rubriques mondaines, etc.

Fausse piste : les livraisons

Un moyen efficace de perturber les investigateurs – si besoin est – consiste à faire tout un plat de quelque chose de parfaitement normal et banal. Les livraisons aux Pompes Funèbres Beckwith vont nous servir d'exemple.

Différents ressorts peuvent être utilisés. Les camions sont dotés de plaques d'immatriculation illisibles et conduits par des personnages patibulaires. Les marchandises déchargées prennent aussi des allures sinistres : barils métalliques dépourvus d'étiquette, caisses allongées ne pouvant être déplacées que par plusieurs hommes, etc. Si cela ne suffit pas, une livraison nocturne est organisée. La chose est rare chez Beckwith mais pas strictement exclue.

Dans ce cas de figure, le chauffeur s'arrête près du portail et klaxonne. Un employé vient et fait entrer le camion. On décharge la même inquiétante cargaison et le camion repart sur les chapeaux de roues (il est vraiment très en retard).

Si les investigateurs réussissent à examiner les marchandises livrées, ils ne découvrent que des fournitures parfaitement standard. Les barils contiennent du formol et d'autres produits chimiques utilisés par la profession. Des cercueils sont livrés de temps à autre (vides) avec de grandes caisses d'articles classiques.

Cela n'en fait pas un coupable mais cette contradiction devrait susciter un soupçon de plus. (Les fonds qui ont servi à payer les Pompes Funèbres Beckwith ont en réalité été fournis par le culte. La famille de Hadley appartient à la classe moyenne aisée mais ne pouvait certainement pas se permettre de financer un tel achat.)

Recherches sur les fournisseurs

L'entreprise traite avec des fournisseurs normaux. Suivre les camions de livraison et interroger les chauffeurs permet d'apprendre que la plupart des fournitures sont achetées auprès d'une quincaillerie de Greenfield et d'un commerce d'articles funéraires de Worcester. Les achats sont parfaitement traditionnels pour une entreprise mortuaire : cercueils, vêtements, produits d'embaumement, outils chirurgicaux, etc. Un entretien avec les fournisseurs ne révèle rien d'intéressant. Mais les questions des investigateurs risquent de remonter jusqu'aux oreilles du culte et de l'alerter.

Cambriolages chez les employés

Ces pratiques n'ont pas vraiment de raison d'être en début de scénario, mais les progrès de l'enquête décideront peut-être les investigateurs à prendre ce risque (surtout s'ils s'aperçoivent que leurs chambres d'hôtel ont été fouillées). Bon nombre de ces domiciles contiennent des indices intéressants pour ce scénario et le dernier de la campagne, *Quand Tombent les Ténèbres*. Voir plus loin "Les employés extérieurs" page suivante.

Cambriolage aux Pompes Funèbres Beckwith

Cela pourrait devenir quasiment obligatoire. Pour les détails, consulter "Les Pompes Funèbres Beckwith, une Description", page 90.

Cambriolage au cimetière

Il est bien moins utile que celui de l'entreprise mortuaire et, en définitive, beaucoup plus dangereux. Voir "Le Cimetière Northridge", page 89.

Événements parallèles

Pendant que les investigateurs s'activent à Greenfield, les événements suivent leur cours. Ceux qui sont maintenant décrits ne sont que des options proposées au Gardien. S'ils conviennent au déroulement de la partie, il peut les inclure dans le scénario. Certains événements sont sans rapport avec l'affaire ou de simples fausses pistes, alors que d'autres visent à inciter les investigateurs à l'action en général ou à certaines actions spécifiques.

L'Olaf Brothers Circus

Précédemment décrit en page 52, l'Olaf Brothers Circus est normalement déjà passé en ville et a reçu la visite des investigateurs. Mais cet événement peut être déplacé au gré du Gardien. Le cirque

Une fausse piste : le garçon à tête de chien

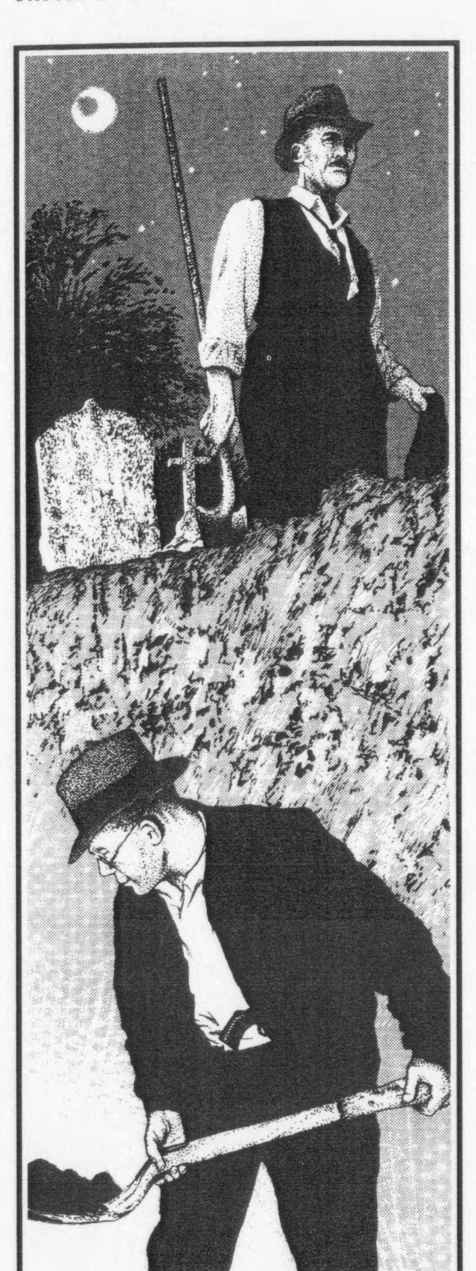
À l'homme-loup de l'Olaf Brothers Circus, le Gardien peut ajouter (ou substituer) le garçon à tête de chien en guise de fausse piste. Une galerie des monstres accompagne souvent les cirques. Il s'agit parfois des malheureuses victimes d'un défaut de naissance, d'une maladie ou d'un accident mal soigné, et plus souvent encore d'un comédien maquillé ou masqué.

Dans le cas de l'Olaf Brothers Circus, le garçon à tête de chien pourrait être une infortunée jeune Goule ou Hu-Goule. L'histoire est classique : le garçon a été abandonné sur les gradins du grand chapiteau alors que le cirque se produisait dans la région d'Hartford, Connecticut. Les Olaf Brothers l'ont adopté sans hésiter et bientôt mis au travail. Quand il n'est pas en représentation, il aide aux tâches domestiques, passe le balai dans les gradins ou nettoie les cages des animaux.

Les investigateurs qui observeront le garçon à tête de chien lui trouveront sans doute des traits communs avec Franklin Quigley (quand il n'était plus déguisé), la jeune Anne ou les Goules qu'ils ont déjà rencontrées. La réussite d'un jet de Mythe de Cthulhu peut aussi les alerter sur son hérédité.

Baptisé "Tim" par Georg Olaf, il semble âgé d'environ 9 ans. Si on l'interroge, il assure ne rien savoir de ses parents ou de ses origines. Il sait seulement qu'on l'a découvert enroulé dans une couverture, alors qu'il était encore un bébé, dans une des baraques de foire du cirque. Si le Gardien le souhaite, Tim laisse paraître quelques traits instinctifs goules mais il est parfaitement innocent et ignorant de son passé. Les frères Olaf le sont tout autant. Ils le croient seulement "mal formé" et trouvent parfaitement normal de tirer bénéfice de ce handicap. Malgré ses neuf ans, Tim est un survivant et un opportuniste ; il n'hésitera pas à exploiter la crédulité de ses interlocuteurs pour gagner quelques pièces.

Si les investigateurs en obtiennent la garde d'une manière ou d'une autre et qu'ils le font examiner par un docteur, ils n'apprennent rien de concluant. Un médecin diagnostiquera sans doute un défaut génétique mais ne s'avancera pas sur les causes possibles, en particulier si Tim est une Hu-Goule plutôt qu'une Goule de pur-sang. Les investigateurs qui, pour quelque motif que ce soit, font quitter le cirque à Tim et prennent les dispositions nécessaires pour qu'il ait un semblant de vie "normale" doivent être récompensés d'un gain de 1D6 points de SAN. S'ils le tuent simplement parce qu'il est différent, le Gardien sanctionnera les coupables d'une perte de 1D6 points de SAN (ou plus). Les caractéristiques de Tim n'ont pas été chiffrées.


Des cercueils manquent à l'appel.

arrive alors en fin de n'importe quelle semaine et s'installe pour le week-end sur le champ de foire. "L'homme-loup" fait certainement partie du spectacle et devrait intéresser les investigateurs.

Une autre attraction peut lancer l'équipe sur une fausse piste. La description du cirque page 51 mentionnait déjà "le garçon à tête de chien". L'encart de la page précédente explique comment l'utiliser comme diversion.

L'enfant disparue

À n'importe quel moment du scénario (au gré du Gardien), un article signalant la disparition de Kate Roscommon, 7 ans, fait la première page du *Daily Recorder-Gazette* de Greenfield. Au Gardien de décider s'il s'agit bien d'une victime du culte (plus probablement d'une Goule isolée). L'Aide de Jeu n° 5 (page 115) reproduit le texte de cet article.

Les investigateurs intéressés par cette affaire (sans doute parce que Kate a disparu à proximité des Pompes Funèbres Beckwith) le seront certainement dans le cadre plus général de leur enquête sur le culte. Cette sous-enquête est traitée de manière plus détaillée en page 108. Que le culte soit impliqué ou non, l'équipe pourra exploiter cette disparition pour inciter le shérif à s'en prendre à l'entreprise de pompes funèbres.

Les employés extérieurs

Les employés sont plus accessibles que l'entreprise et constituent donc un défaut dans la cuirasse du culte. Sept d'entre eux vivent à l'extérieur (le terme d'employés extérieurs ne fait référence qu'à leur logement ; tous travaillent tous les jours aux Pompes Funèbres Beckwith).

Il existe divers moyens de tirer renseignements et indices de ces employés extérieurs. Les prendre en filature ne fournit malheureusement que leur adresse, leur poste et leurs horaires. Les "conversations amicales" dans lesquelles ils seront entraînés à l'occasion apportent quelques renseignements, mais rien de bien important.

En revanche, les gens qui les connaissent constituent une source d'informations bien plus fructueuse. Questionnés avec subtilité, leurs parents et amis peuvent révéler des éléments intéressants. Ces derniers sont donnés en même temps que la description de chaque employé des Pompes Funèbres Beckwith.

Finalement, le meilleur moyen d'acquérir des informations est peut-être celui que les investigateurs hésiteront le plus à employer : fouiller les domiciles du personnel à la recherche d'indices. Ils peuvent effacer les traces de leur passage afin de ne pas alerter le culte ou maquiller leur visite en cambriolage.

Suivent maintenant les descriptions succinctes de chaque domicile et des difficultés d'accès (non autorisés) éventuelles. Il est systématiquement supposé que les investigateurs attendent le départ de l'employé concerné pour agir. Sa présence ajoute bien sûr à la difficulté de la chose. Chaque fiche comprend aussi les renseignements qui peuvent être obtenus auprès des amis, voisins et connaissances. Les employés eux-mêmes sont décrits plus précisément dans la section PNJ, page 95.

Carl Benjamin, fossoyeur

Carl vit dans un petit appartement au-dessus de la Pharmacie Johnson, sur Grant Street à Greenfield. On peut y accéder par l'escalier de secours, qui donne sur une ruelle latérale ou par la porte sur la rue. Celle-ci ouvre sur un escalier qui monte jusqu'à la porte de l'appartement. Carl est généralement absent dans la journée, qu'il passe à son travail et dans les bars.

L'appartement s'organise autour d'un séjour où des rideaux occultent les ouvertures sur les autres pièces, une cuisine et une chambre. Dans la chambre, une porte ouvre sur la salle de bains.

Tout est propre et bien rangé mais il est évident que Carl n'est pas riche : quelques vieux meubles et des tapis usés jusqu'à la corde. Il n'y a aucun indice valide ici et le seul objet de valeur est une montre à gousset en argent que Carl a "trouvé" au Cimetière Northridge. Les initiales "T.J.P." sont gravées à l'intérieur. L'objet est surtout destiné à offrir une fausse piste bénigne aux investigateurs qui peuvent lui prêter toutes sortes de signification – alors qu'il n'en a aucune.

Note au Gardien : Si des précisions devenaient tout de même utiles, les initiales sont celles de Tara Jane Polter. Sa tombe se trouve au Cimetière Northridge :

TARA JANE POLTER
NOTRE FILLE CHÉRIE
1er mai 1923
1er mai 1938

C'est la fille d'un commerçant aisé de Greenfield et elle n'a rien à voir avec l'affaire qui intéressent les investigateurs. Sa tombe est effectivement vide, ayant été pillée par les Goules peu après l'enterrement.

Carl est un homme tranquille qui évite de se lier avec les personnes étrangères au culte. Le seul qui puisse en parler aux investigateurs est son propriétaire, Ronald Johnson. Johnson est pharmacien et possède l'officine qui porte son nom. Il ajoute à ses revenus en louant l'appartement du dessus à Carl. Un jet de Baratin ou de Persuasion réussi le décide à dire le peu qu'il sait. D'après Johnson, Carl est un homme honnête qui paye son loyer quand il est dû, garde l'appartement propre et ne fait jamais d'histoire. Il n'a absolument aucune critique à formuler contre son locataire.

Christian Butler, croque-mort

Christian est un membre important du culte local. Il est raisonnablement bien payé par les Pompes Funèbres Beckwith et il complète ses revenus en vendant des articles volés sur les morts dans les boutiques de prêts sur gage de Worcester et de Boston. Il fait partie de ceux qui comptent rejoindre bientôt en Guyane française le temple principal du culte. Il s'y est déjà rendu dans le passé et sa petite maison du 1101 Crittendon Road à Greenfield recèle quelques indices sur le sujet. Il est en train de se préparer au voyage à venir mais il achète les articles nécessaires à Worcester et Boston (matériel de camping spécialisé, fournitures médicales, outils, etc.). À Greenfield, ces achats pourraient attirer l'attention et c'est quelque chose qu'il désire éviter.

La maison de Butler n'est qu'une petite construction sur un seul niveau plantée au milieu d'un jardinet. Elle comprend un séjour, une cuisine, une petite salle à manger, un salon, deux chambres, une salle de bains et deux placards. L'ensemble est bien entretenu et confortablement meublé. Un simple coup d'œil est insuffisant pour repérer des détails inhabituels. Seule une fouille systématique permet de découvrir les indices potentiels.

Le bureau du séjour contient quelques éléments susceptibles d'intéresser les investigateurs. Un des tiroirs renferme un recueil d'expression et un dictionnaire Anglais-Français ; les deux sont en piteux état. Ce même tiroir contient aussi le passeport de Butler. Il n'a été utilisé qu'une fois et les tampons indiquent qu'il s'est rendu à Cayenne en mai 1936.

La penderie de la chambre est tout aussi riche d'indices. Au milieu des vêtements de ville pendent des chemises et pantalons kaki bien adaptés à la jungle. Ils sont propres mais trahissent un usage intensif. Dans un coin, un fusil est caché par les habits. Cela n'a rien de très inhabituel en soi mais un examen de l'arme montre qu'il s'agit d'un modèle français. Précisément, c'est un M1916 8 mm avec levier d'armement à la culasse, une des armes utilisées par la France pendant la Première Guerre mondiale. Ce fusil est fréquemment employé par des civils dans le monde entier mais il n'a rien de courant aux États-Unis. Il tire une munition française, le 8 mm Lebel, à partir d'un chargeur de cinq cartouches. Deux boîtes de vingt cartouches sont posées sur une étagère voisine. Le fusil n'est pas chargé. Il a bien sûr été utilisé par Butler pendant son précédent voyage en Guyane française – un bon choix puisque le 8 mm Lebel est une munition habituelle dans la région. Au



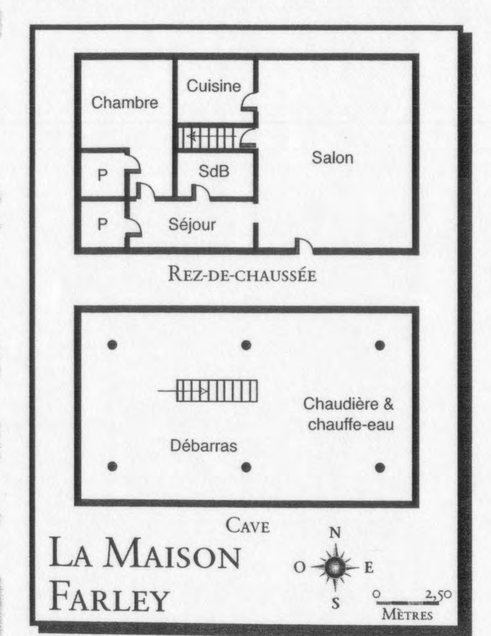
cas où le fusil serait volé par les investigateurs, voici ses caractéristiques de jeu :

Calibre : 8 mm Lebel
Attaques par round : 1/2
Dommages : 2D6+4
Nombre de munitions : 5
Portée de base : 110 mètres
Note : peut être équipé d'une baïonnette (absente actuellement).
Panne : 00
Mécanisme : levier à la culasse.
Chargement : chargeur; sur le côté si aucun chargeur n'est disponible.
Pays d'Origine : France
Année : 1916

Soulignons que seuls ceux qui s'intéressent, par carrière ou par goût, aux armes reconnaissent éventuellement ce fusil. L'investigateur moyen n'a pas de raisons d'y prêter de l'importance ou d'en saisir la signification. Seuls ceux dotés d'un passé militaire (infanterie), d'une formation policière, d'une passion pour les armes à feu ou l'histoire militaire devraient se voir accorder des chances raisonnables de reconnaître cette arme. Le Gardien se contentera de signaler qu'il y a un fusil dans la penderie, un modèle à levier d'armement à la culasse, si aucun des personnages présents ne correspond à ces critères ou ne pense à relever les références de l'arme pour étude ultérieure.

Les voisins de Butler le considèrent comme un membre respectable de la communauté. C'est homme sociable qui les invite à dîner à l'occasion et qui accepte leurs invitations en retour. Personne ne prétend bien le connaître mais tous estiment qu'il s'agit de quelqu'un de très correct.

Des recherches plus poussées sur le personnage montrent qu'il est né à Greenfield et qu'il y a grandi, ce qui n'est pas le cas de la majeure partie du personnel. Il a maintenant 38 ans et a obtenu son diplôme de fin d'étude au Lycée de Greenfield en juin 1920. Il est donc connu en ville mais personne n'est disposé à en dire du mal. Il semble pourtant qu'il n'a aucun ami proche et qu'on ne lui connaisse plus aucune relation féminine depuis le lycée. Il s'agit dans son cas d'un trait purement psychologique : il n'est absolument pas intéressé par le mariage ou même par une quelconque relation suivie.



John Dieter, jardinier

L'antre de John est un cauchemar. Situé au premier étage d'une maison de Greenfield, 602B Still Creek Avenue, l'appartement suggère que John cherche à imiter ses amis goules.

De l'extérieur, l'appartement semble assez normal à un détail près. Les volets restent fermés en permanence. À l'intérieur, John a peint les vitres et fermé les rideaux, ce qui occulte complètement toute lumière extérieure. L'appartement comprend un séjour, une salle à manger, une cuisine, deux chambres et une salle de bains. Il est absolument répugnant. Des piles de vaisselle sale s'entassent dans l'évier de la cuisine et alentour. Les cafards ont établi une civilisation dans la cuisine et leurs colonnes exploratoires envahissent toutes les autres pièces. La chambre n'est qu'une masse de draps et de vêtements crasseux. L'appartement ne recèle rien d'illégal. Ceux qui ont le courage de fouiller trouveront cependant une sorte de nid dans le placard de la chambre. C'est apparemment là que John a choisi de dormir ces derniers temps, dans un amas de couvertures et de draps déchirés, de chiffons et même de feuilles mortes.

Alors que l'appartement a été transformé en une sorte de marécage d'ordures, personne ne s'est plaint d'une invasion de vermine – pas encore. Les petits amis de Dieter finiront bien par se répandre au-delà des limites de son appartement, ce qui alertera le propriétaire. Cette découverte ne devrait pas intervenir en cours de scénario à moins que les investigateurs ne mettent un temps exagéré à débusquer le culte (à la discrétion du Gardien). Si son mode de vie vient à être connu, John est expulsé et peut même devenir un sujet de commérages. Il risque alors d'attirer l'attention des investigateurs et représenter une piste bien utile (si leur enquête n'avance pas).

Personne n'est capable de les renseigner sur Dieter. Il évite tout contact avec les personnes extérieures au culte et les gens ne le rencontrent que quand il se rend au travail ou fait ses courses.

Roderick Farley, croque-mort, et Nicole Farley

Comme Christian Butler, Roderick s'est déjà rendu en Guyane française. Sa maison du 539 Armitage Lane à Greenfield contient plusieurs indices de ce voyage.

La maison est une petite construction en bois d'un seul niveau. Farley vit ici avec sa femme Nicole. Tous deux sont

d'ardents sectateurs. La maison est parfaitement présentable. Les pièces et l'ameublement sont très ordinaires et les Farley forment à tout point de vue un couple normal. Nicole profite souvent des après-midi où son mari travaille pour faire les boutiques; les occasions d'entrer dans la maison ne manquent donc pas. Les investigateurs risquent pourtant d'être repérés par une voisine (Henrietta Fursten) qui appellera aussitôt le shérif pour signaler un cambriolage. Toujours chez elle, cette femme se montre très intéressée par les allées et venues chez ses voisins. Sur un échec d'un jet de Chance de groupe, elle est justement occupée à regarder par la fenêtre quand les investigateurs cherchent à pénétrer chez les Farley. Elle peut observer clairement tous les côtés de la maison sauf la face ouest. Si son jet de Trouver Objet Caché est réussi, elle repère ceux qui s'introduisent chez les Farley par un côté visible. Elle a 55 % en Trouver Objet Caché. La suite de la scène dépend complètement des actions de l'équipe, mais le premier adjoint arrive dans les 1D6+10 minutes. Ce temps de réponse est réduit de moitié si Henrietta signale des coups de feu.

La maison contient un autre obstacle au cambriolage : le chien des Farley, qui reste généralement à l'intérieur en l'absence de ses maîtres. (Si le Gardien le souhaite, le chien apparaît ou se fait entendre quand les Farley quittent ou réintègrent la maison.) C'est un bâtard de diverses races de terriers baptisé "Scratch". Hélas, Scratch adore donner de la voix contre les étrangers. Il ne représente aucune menace physique mais ses aboiements bruyants sont particulièrement irritants et alertent les Farley s'ils sont présents. Il détecte automatiquement toute entrée dans la maison et repère les présences étrangères dans le jardin sur réussite d'un jet d'Écouter (95 % en Écouter). Sa réaction est toujours la même : des aboiements bruyants, irritants et persistants. Un investigateur sans cœur peut facilement s'en débarrasser. Le droguer ou l'empoisonner ne pose aucun problème puisque ce glouton se jette systématiquement sur toute viande laissée à sa portée. Les pharmacies de Greenfield proposent divers produits capables de tuer ou de neutraliser un petit chien. Le Gardien sanctionnera éventuellement l'assassin de Scratch d'une perte de 0/1 point de Santé Mentale.

Le pèlerinage de Roderick en Guyane française a laissé toutes sortes de traces dans la maison. Une carte (tachée) de la partie nord de l'Amérique du Sud est conservée dans le bureau de la chambre. Le nord du Brésil, les Guyanes française, britannique et hollandaise, le Venezuela et une bonne part de la Colombie y sont représentés. La carte est brésilienne et les légendes sont donc rédigées en portugais. Elle est datée (copyright) de 1926.

Ce meuble renferme aussi un revolver "Peacemaker" (Colt M1873 calibre 45) et une boîte de quarante cartouches. Le revolver, chargé, est glissé dans un vieux holster de cuir usé. Dans le même tiroir est rangé un dictionnaire Anglais-Français.

Sur la table basse du séjour est posé un coffret de bois richement sculpté. Le couvercle est monté sur charnières et des appliques de cuivre décorent le boîtier. C'est visiblement une belle pièce, voire un objet de grande valeur. Il contient des dizaines de photographies de famille. La plupart sont tout à fait banales et montrent des décors de Greenfield où posent les cousins de Roderick (qui vivent à Boston et n'appartiennent pas au culte) et les parents de Nicole (qui vivent à Philadelphie et ne sont pas plus sectateurs). Six des clichés sont pourtant plus exotiques. Ce sont les Photographies n° 1-6.

Le dernier endroit intéressant est la cave. C'est un grand espace vide, où poutres et piliers de bois soutiennent le plafond. Elle sert surtout de débarras mais abrite aussi la chaudière et le chauffe-eau. Une caisse entreposée ici contient quelques objets utilisés par Roderick lors de son précédent voyage en Guyane française : une trousse anti-venin, une boîte de cinquante cartouches de calibre 45 (pour le Peacemaker), son passeport (décrit au paragraphe suivant), un appareil photographique usé et plusieurs rouleaux de pellicule vierge, un jeu de gamelles cabossées et noircies, et un couteau de chasse dans son étui.

Le passeport est particulièrement révélateur. Il appartient à Roderick et a été utilisé pour un seul voyage à l'étranger. Les tampons et annotations des douanes indiquent qu'il s'est rendu en Guyane française en mai 1936. Son port d'arrivée était Cayenne et il est reparti de la colonie en septembre de la même année.

Les Farley sont appréciés de leurs relations et passent pour des gens sociables et parfaitement normaux. Ils sont très amicaux avec leurs voisins, y compris la si curieuse Henrietta Fursten. En fait, ils se montrent même très protecteurs envers Henrietta qui est passablement âgée et affaiblie. Tout le monde considère Roderick comme une bonne âme et le fait qu'il aide Henrietta en tondant sa pelouse et en lui apportant son épicerie démontre bien sa charité.

Les Farley sont peut-être les sectateurs les plus ouverts et les plus sociables, et quantité de détails de leur vie personnelle sont donc connus de leur entourage. Questionner les voisins ou le vendeur de l'épicerie du quartier permet de découvrir que les Farley sont arrivés de Philadelphie en 1934. Les gens



ont appris, de la bouche même du couple, que tous deux étaient nés là-bas, qu'ils y avaient grandi, et que le père de Roderick, Robert, était un officier de marine attaché au chantier naval local.

Vérifier ces informations n'est pas bien compliqué; il suffit de donner quelques coups de téléphone au bureau du personnel de l'Arsenal de Philadelphie. Le résultat devrait intéresser les investigateurs. Aucune personne de ce nom, civil ou militaire, n'a jamais travaillé pour le chantier naval.

En fait, Roderick et Nicole cachent leur passé, entaché d'un casier judiciaire enregistré à Providence, Rhode Island. Ils s'appelaient à l'époque Fitzgibbons mais ils ont changé de nom avant de s'installer en 1934 à Greenfield. À Providence, ils sont recherchés pour violation de sépulture et agression.

Rowan Kister, gardien de cimetière

Le logis de Kister est un peu plus difficile d'accès que ceux du reste du personnel extérieur : il ne vit pas dans le bâtiment même de l'entreprise mais il n'en est pas loin. Il habite la loge de gardien du cimetière. Cette petite construction de pierre est décrite page 89. Elle ne contient aucun indice.

En ville, on connaît Rowan et nombre des piliers de bar de la communauté le considèrent comme un bon compagnon. Des questions un peu plus appuyées sur le personnage montrent, qu'en fait, personne ne sait vraiment grand-chose sur lui. Ce n'est pas un enfant de Greenfield mais nul ne sait au juste d'où il vient, ni même la date de son arrivée.

Jim Sturgess, fossoyeur

Jim occupe la chambre 4 de la Pension de Famille Martha Edderson à Greenfield, où il est fort apprécié de sa propriétaire pour sa politesse et sa propreté. Sa chambre est petite et très bien tenue. Il n'est pas facile d'y accéder sans être repéré par les autres résidents de l'établissement. Soulignons qu'il ne s'agit pas d'un hôtel, et donc pas d'un endroit public. Les visiteurs sont censés frapper à la porte comme ils le feraient pour n'importe quelle résidence privée. Une fouille de la pièce est d'ailleurs inutile; elle ne contient aucun indice. Interroger Martha au sujet de Jim n'est pas une bonne idée. Elle l'en avertira rapidement et Jim risque de s'en inquiéter et de prévenir Hadley.

Sturgess est né à Greenfield et y a grandi. Il a obtenu son diplôme de fin d'étude au Lycée de Greenfield en juin 1916. Depuis, il a eu quelques petites amies et même, pendant peu de temps, une fiancée. Les pensionnaires de la pension de famille, ses anciens compagnons de classe, ses ex-chères et tendres et d'autres concitoyens le considèrent comme un garçon gentil qui n'a jamais eu de chance. Il est passé par divers boulots au fil des années mais ses employeurs ne le considéraient pas comme quelqu'un de confiance (retards au travail, travaux jamais achevés ou bâclés, etc.). Son poste de fossoyeur aux Pompes Funèbres Beckwith est celui qu'il a conservé le plus longtemps. La paye est faible mais elle lui permet de survivre.

Oliver Summers, croque-mort

Oliver habite un appartement confortable au 414A Bailey Street à Greenfield. Il fait partie de ceux qui se sont rendus en Guyane française en 1936 comme le montrent divers indices à travers l'appartement.

Sur le manteau de la cheminée du séjour, un gros bocal de verre contient des dizaines de boîtes et carnets d'allumettes qu'Oliver a ramenés de ses voyages. Ils proviennent de divers bars, hôtels et restaurants de Nouvelle-Angleterre et de la côte est. Un seul élément est étranger. C'est une boîte d'allumettes de l'Hôtel Majestic à Cayenne, Guyane française. (Cet indice pourrait aussi être placé dans un tiroir de la cuisine ou dans la table de nuit de la chambre.)

La bibliothèque de ce même séjour contient surtout des ouvrages de référence et des classiques de la littérature. On y trouve un guide de l'Amérique du Sud particulièrement usagé. La reliure est cassée au niveau du chapitre sur la Guyane française. Celui-ci ne contient que des informations générales sans grande utilité pratique. Ce guide de voyage a été publié à New York en 1930 et il est obsolète.

Un tiroir de la cuisine est bourré de papiers colorés. Il s'agit de vieux reçus remontant, pour les plus anciens, à 1932. L'un d'eux date de mai 1936 et concerne des consommations au bar de l'Hôtel Majestic à Cayenne. Les autres ont été émis aux U.S.A.

Après son voyage en Guyane française, Oliver s'est débarrassé de l'essentiel de son équipement de jungle jugé trop usagé. Il ne lui reste plus qu'une machette. Elle repose avec son étui dans une malle entreposée dans la chambre. Elle est enfouie sous plusieurs couvertures et un examen montre qu'elle a été émoussée par un usage intensif.

Oliver n'a pas de réputation particulière. Il a été brièvement marié à 18 ans mais sa femme, Julia Kellog, est morte en accouchant. Le bébé est décédé quelques jours plus tard. Oliver a maintenant 40 ans et il ne s'est jamais remarié; il lui arrive toutefois d'avoir des rendez-vous galants. La rumeur prétend que Julia lui manque et qu'il ne se remariera jamais. En réalité, les femmes ne lui disent plus rien et il ne sort en galante compagnie que pour maintenir les apparences. Il espère devenir une Goule un jour et se trouver une compagne dans le monde souterrain.

Le personnel à demeure

Ce sont les sept membres du personnel qui restent presque toujours dans le bâtiment de l'entreprise ou au cimetière, puisqu'ils vivent sur place. Leurs caractéristiques figurent dans la section PNJ qui débute page 94.

Morton Hadley, directeur

C'est un homme agréable et diplomate qui a conquis le respect de la communauté. C'est aussi un menteur de génie et aucun jet de Psychologie ne permet de repérer ses mensonges. Il est décrit en détail page 94.

Jason Kendell, croque-mort

Jason est né dans le culte. Ses parents, tous deux employés par les Pompes Funèbres Beckwith, sont morts en 1932 dans un accident de voiture. Depuis, il a été élevé depuis par Morton Hadley. Il a horreur de l'existence qu'il doit mener. Il a peur des Goules et ce qu'il voit et fait chaque jour le dégoûte. Le Gardien peut utiliser Kendell comme un allié potentiel des investigateurs. Son aide se limite alors à des renseignements susceptibles de les guider dans le bâtiment. Jason est malheureusement un faible et un grand nerveux. En situation critique, il est soudain frappé de stupéfaction et de tétanie. Il est donc parfaitement incapable de participer à un combat.

Matthias Rand, embaumeur

Matthias apparaît rarement en public. C'est un homme maigre, presque cadavérique, qui a la charge d'embaumer les corps et de les préparer pour les enterrements. Sa couleur de peau et sa manière de s'habiller sont des plus étranges : il est extrêmement pâle, au point d'être presque aussi blanc que du papier. Curieusement, même ses veines et ses artères sont invisibles sous la peau. Ses cheveux sont aussi d'un blanc immaculé. En fait, la seule trace de couleur que l'on peut discerner sur sa personne provient de ses yeux bleu pâle.

Malgré cette apparence, ce n'est pas un albinos. Il passe simplement par une phase rare du processus de transformation en Goule, une phase que la plupart des sujets ne connaissent jamais. Cette apparence extraterrestre cache en fait le pire. Il fait une fixation sur la couleur blanche. Il s'habille de blanc et toute sa chambre et ses possessions personnelles sont blanches. Il garde même de solides réserves d'eau de Javel et de peinture blanche sous son lit.

C'est un homme extrêmement dangereux, peut-être plus que n'importe quel humain de cette campagne. Il est intelligent, rusé et dénué de pitié. Il est aussi extrêmement costaud et exceptionnellement, inhumainement, rapide. Il garde toujours à la ceinture un couteau à manche d'ivoire aiguisé comme un rasoir et glissé dans un étui blanc. C'est son arme préférée quoiqu'il porte aussi deux autres lames, de type scalpel, dissimulées sur sa personne. Rand est si inquiétant que tous le craignent même dans le culte, les Goules et Morton Hadley y compris. De plus amples renseignements le concernant figurent dans la section PNJ, page 96.

Il est censé préparer les corps pour les enterrements mais seuls une minorité d'entre eux sont ainsi traités. Bien souvent, il aide les Goules à emporter les cadavres dans leurs terriers où elles les dévorent.

Owen Reed, premier croque-mort

Owen supervise les activités de tous les autres employés et seconde aussi Morton Hadley dans ses rapports avec les clients. Il est compétent quoiqu'un peu trop guindé et formel.

Robert Marsh, majordome et cuisinier

Cet homme, rebondi et toujours souriant, est responsable de toutes les tâches domestiques. Il sert à table, fait la cuisine et



Matthias Rand.

veille à ce que la maison reste propre et ordonnée. C'est un cuisinier de talent, quelqu'un d'amical et de chaleureux; de nombreux visiteurs en gardent un très bon souvenir.

Derrière ses manières affables, Marsh est tout aussi malfaisant que les autres sectateurs. Son bœuf mironton sans le moindre bœuf est pourtant très bon.

Adam Lee Petty, factotum

Adam est l'homme à tout faire. C'est un Noir très compétent en menuiserie. La plomberie et l'électricité ne lui font pas peur non plus. C'est quelqu'un d'assez important pour le culte, puisque sa présence permet de se passer de toute aide extérieure quand quelque chose doit être réparé.

Parmi les membres qui habitent à demeure, Adam est celui qui passe le plus de temps à l'extérieur. Quand son travail de maintenance ne le retient pas à l'intérieur, on peut le voir en train de réparer le toit, le portail, la grille ou le corbillard.

En plus de son travail de maintenance, on compte aussi sur lui pour la sécurité. Quand les Goules ne peuvent s'occuper d'un problème en toute discrétion, c'est Adam qui intervient. S'il a le temps de s'armer, il passe par l'armoire à fusils du salon du premier. C'est un bon tireur, quel que soit le fusil ou l'arme de poing utilisé.

Teresa Petty, jardinière

Teresa est la femme d'Adam. Elle aussi fait partie du culte mais c'est une femme tranquille et réservée qui travaille au jardin et parfois à la cuisine. Elle occupe avec Adam la chambre du grenier. Malgré son appartenance au culte, les Goules lui font encore horreur et elle ne s'aventure jamais à la cave. Menacée de violence physique, elle bafouille quelque information utile. Elle ne représente aucun danger direct mais elle hurle à la première occasion pour prévenir ses coreligionnaires.

Comment détruire le culte

Une éradication totale du culte goule de Greenfield n'est pas vraiment à la portée des investigateurs mais ils peuvent lui porter un coup décisif. Si les membres humains du culte sont emprisonnés ou tués, les Goules vont perdre toute leur organisation logistique. La disparition de leurs liens avec la société humaine anéantit des années de travail. Un incendie des Pompes Funèbres Beckwith priverait aussi le culte d'un équipement et de possibilités irremplaçables. L'affaire n'est pas assurée et même si certains dirigeants du culte survivent à l'incendie, il ne leur sera pas facile de repartir à zéro.

Les cibles prioritaires sont Morton Hadley et les sectateurs qui lui sont les plus proches. Si tous sont neutralisés, les investigateurs ont accompli l'essentiel.

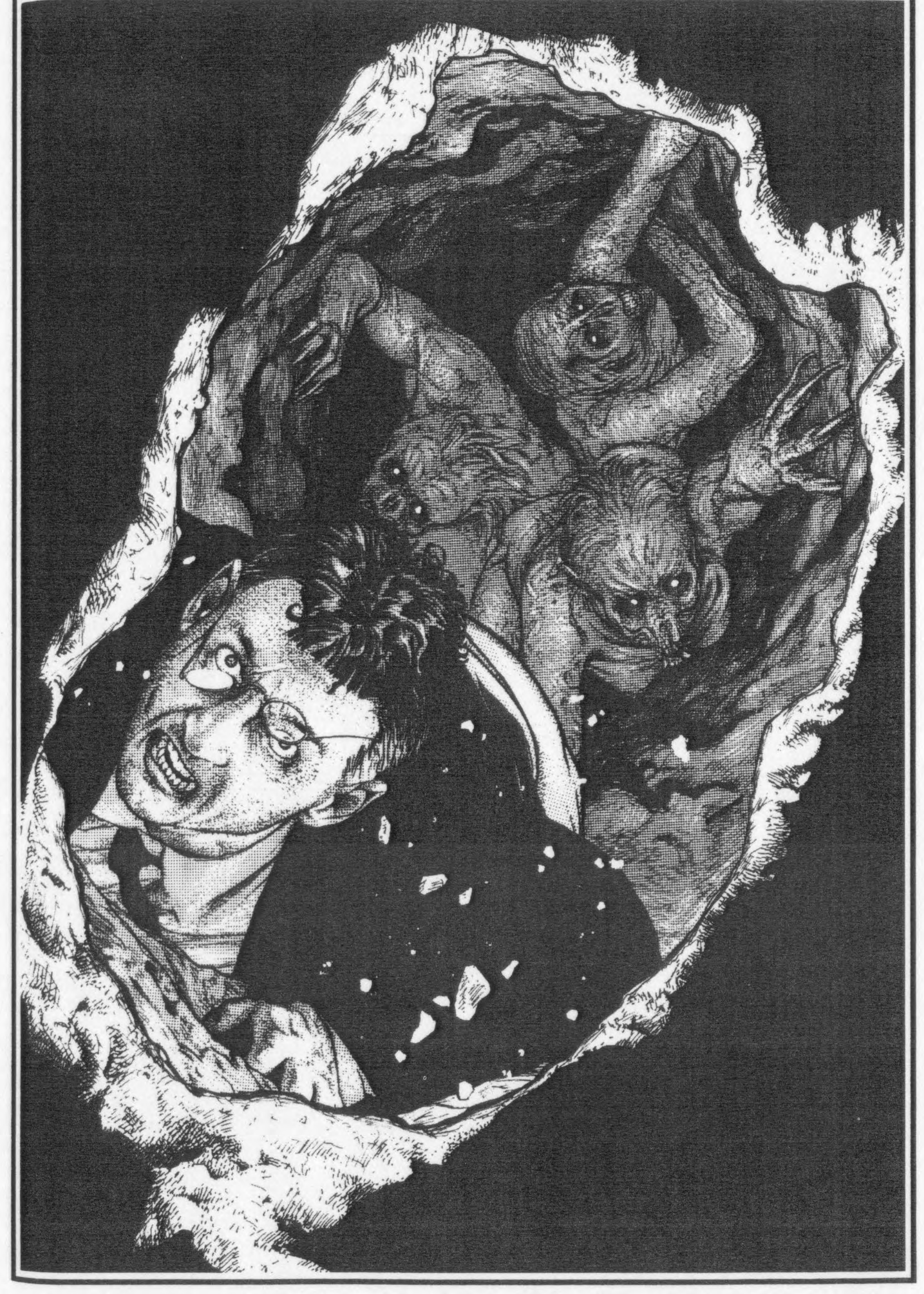
Se lancer à la poursuite des Goules dans leurs tunnels est inutile, voire suicidaire. À moins que les investigateurs ne réussissent à obtenir suffisamment de gaz moutarde pour noyer tout le réseau souterrain, les Goules ne peuvent être exterminées. Des hommes armés qui s'aventurent dans conduits donnent l'avantage aux Goules qui peuvent les attaquer ou faire retraite à volonté. Ceux assez téméraires pour tenter ce genre d'opération se trouveront harcelés par des éboulements et des Goules surgies de tunnels qui n'existaient pas un instant auparavant. En définitive, il n'est pas nécessaire de poursuivre les Goules; même si un danger sérieux venait à les menacer, elles pourraient toujours se retirer plus profondément dans leur réseau. Certains prétendent qu'il est si vaste qu'il couvre plus ou moins toute la côte est.

Briser le culte à Greenfield ne met bien sûr pas fin à la campagne. Les investigateurs vont certainement découvrir quantité d'indices sur ses activités en Guyane française. Un incendie des Pompes Funèbres Beckwith pourrait pourtant détruire ce que recèle cette entreprise et les investigateurs omettront peut-être de fouiller les domiciles des autres membres du culte. Dans ce cas, le Gardien devra trouver d'autres manières de les aiguiller vers la Guyane. Jason Kendell pourrait, par exemple, leur apporter son témoignage ou leur fournir certains documents. L'équipe pourrait aussi prendre en filature des sectateurs en fuite et les surprendre alors qu'ils réservent des billets pour Cayenne.

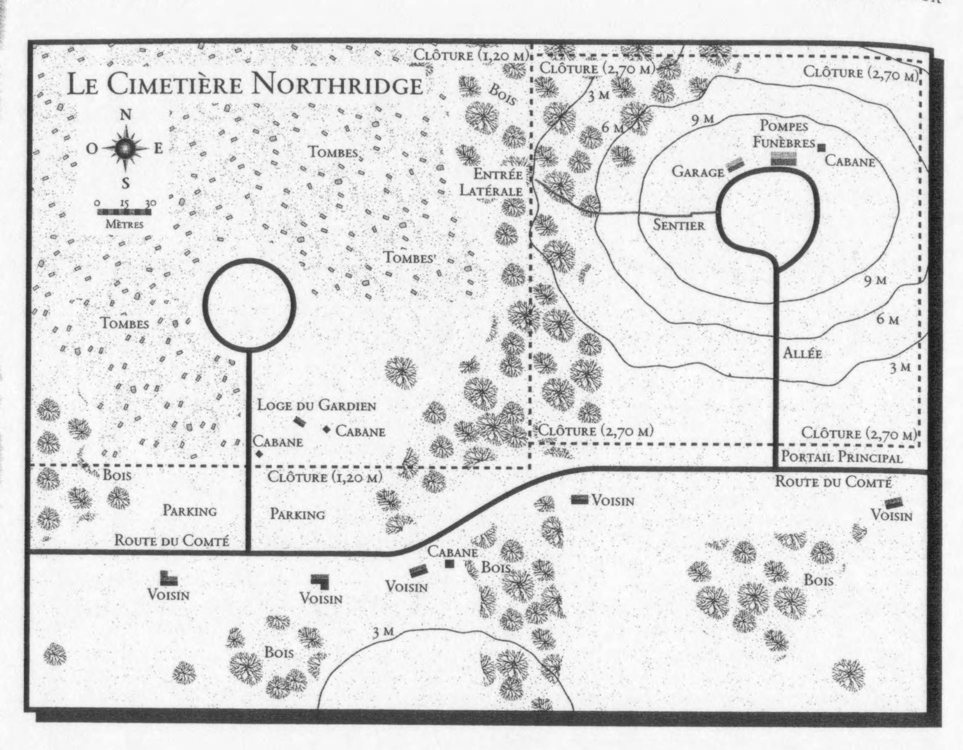
Récompenses et pénalités

Action	Résultat
Incendier l'entreprise Beckwith	+1D6 points de SAN
Démasquer Morton Hadley et le faire emprisonner	+1D10 points de SAN
Démasquer Morton Hadley et le tuer	+1D8 points de SAN*
Pour chaque Goule tuée (le Gardien est libre de fixer un maximum s'il y en a beaucoup)	+1D6 points de SAN
Apprendre l'existence du réseau de tunnels goules	-1D6 points de SAN
Sauver Kate Roscommon (si cette option est utilisée)	+1D8 points de SAN
Élucider la disparition de Kate Roscommon (si cette option est utilisée)	+1D3 points de SAN
Tuer Tim, le "Garçon à Tête de Chien" de l'Olaf Brothers Circus	-1D6 points de SAN
Extraire Tim des griffes du cirque et lui offrir une vie "normale"	+1D6 points de SAN

* Cette récompense peut être portée à +1D10 points de SAN si les investigateurs concernés n'ont que peu de respect pour la vie humaine ou si le Gardien estime que cette mort ne provoquera pas vraiment de sentiment de culpabilité.



Arrivage de viande fraîche.



Vu en test : "On file!"

Plusieurs séances tests ont vu des investigateurs prendre la fuite après avoir été surpris dans le cimetière ou dans le bâtiment des Pompes Funèbres Beckwith. Dans la plupart des cas, ils avaient garé leur véhicule, une camionnette, sur un chemin désert à un petit kilomètre de là.

Trois obstacles principaux s'opposent à cette fuite. Les investigateurs doivent d'abord sortir du bâtiment sans tomber sous les coups des Goules et des sectateurs lancés à leur poursuite. Il leur faut ensuite franchir le portail ou escalader la clôture. Ils doivent enfin distancer leurs poursuivants et rejoindre leur camionnette. Ces contraintes ont toujours donné lieu à plusieurs minutes d'un suspens intense, un suspens encore accru par un éclatement systématique des équipes, chaque individu optant pour le chemin de fuite qu'il estime le plus favorable.

Il est arrivé, en toute fin de soirée, qu'un investigateur fonce vers la clôture est de l'entreprise de pompes funèbres. Après avoir jeté son fusil de chasse de l'autre côté et escaladé sans accroc la grille, il n'arrive pas à retrouver le fusil dans la nuit et les buissons (échec grave au jet de Trouver Objet Caché). C'est donc désarmé qu'il repère deux ou trois Goules en train de le prendre en chasse. Cet investigateur a bien réussi à leur échapper mais il n'a pas pu rejoindre ses amis qui avaient démarré sans l'attendre.

Dans une autre partie, on a vu pire avec deux investigateurs qui arrivent à la camionnette avec les Goules sur leurs talons. L'un d'entre eux saute dans la cabine et met le contact alors que son compagnon plus lent se contente de plonger à l'arrière. Des Goules ont malheureusement réussi à le suivre dans son mouvement. Un corps à corps sauvage s'engage donc à l'arrière pendant que le chauffeur écrase l'accélérateur et toutes les Goules qui croisent sa route. Résultat : à l'arrière, un investigateur horriblement blessé et deux Goules tuées, alors qu'à l'avant, le chauffeur manque à plusieurs reprises d'être touché par les balles perdues qui transpercent sa cabine et sifflent à ses oreilles.

Ces exemples montrent bien le potentiel de la situation. Le Gardien doit profiter de ces scènes de poursuite pour accroître le suspens et la tension. Ce scénario offre bon nombre d'opportunités semblables suivant les choix des investigateurs.

Le Cimetière Northridge

Loge du gardien

Rowan Kister, le gardien du cimetière, habite cette maisonnette de pierre. Elle compte quatre pièces : cuisine, séjour, chambre et salle de bains. Il n'y a aucun indice ici, malgré le fusil de chasse calibre 12 accroché à un des murs du séjour. Plusieurs boîtes de cartouches ainsi qu'un autre fusil de même calibre sont rangés sous le lit de Kister.

Cabane à outils

Cet abri renferme le matériel d'entretien du cimetière : engrais, outils agricoles, semences de gazon etc. La cabane est cadenassée pour prévenir les chapardages des enfants du voisinage.

Cimetière

Le cimetière est parcouru de rangées de tombes et de mausolées joliment alignés. Rowan Kister entretient scrupuleusement l'endroit. Les arbres sont soignés et taillés en temps et heure. Les parties les plus anciennes sont suffisamment arborées pour être considérées comme boisées.

L'entreprise de pompes funèbres

Garage : C'est une construction de bois capable d'abriter deux véhicules. Le corbillard y est parfois garé, de même que la conduite intérieure noire de Morton Hadley, une Packard 1931 M833. Cette belle quatre portes coûteuse peut accueillir confortablement six personnes. Hadley l'entretient soigneusement et, malgré ses neuf ans, elle semble sortir d'une exposition.

Cabane : Cette petite cabane à outils abrite le matériel de jardinage : engrais, outils divers, semences, etc. Elle n'est protégée par aucun verrou.

Parking : C'est là qu'est le plus souvent garé le corbillard de l'entreprise, un Packard 1937 spécialement recarrossé et magnifiquement entretenu.

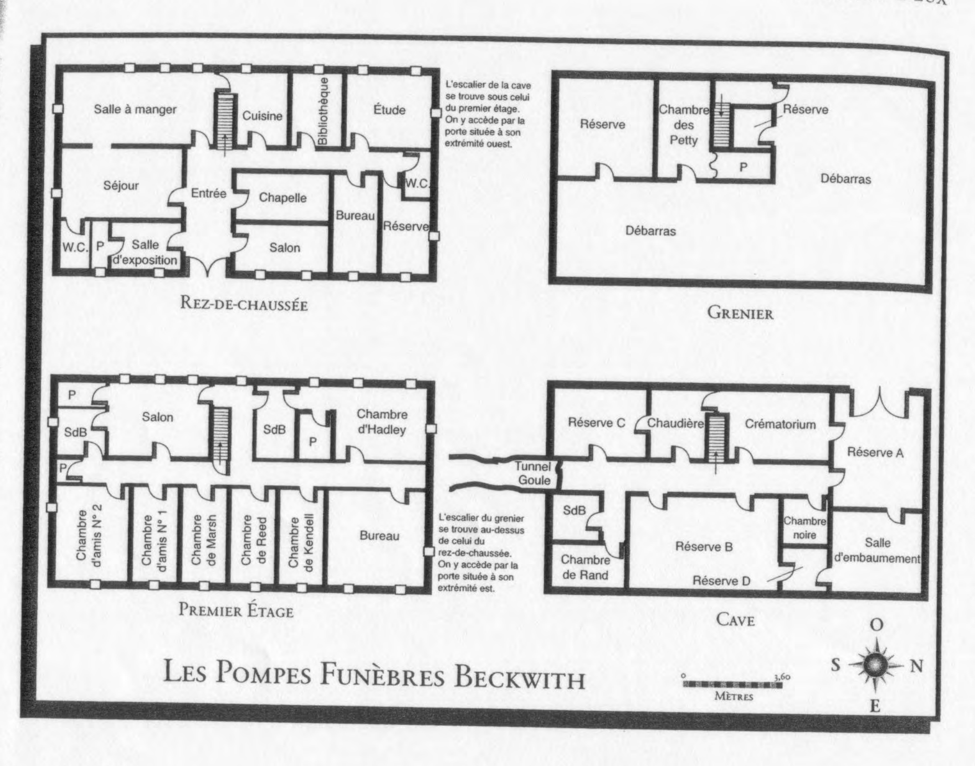
Clôture : Le terrain est clôturé par une grille de fer forgé de presque 3 mètres de haut. C'est une solide barrière qui nécessite un jet réussi de Grimper à l'escalade et un autre à la descente. Les grimpeurs sont particulièrement visibles et vulnérables. La clôture n'est percée que par une porte et un portail.

Portail : C'est une grande double porte qui permet aux véhicules d'accéder à l'allée. Elle est cadenassée la nuit, mais les battants sont béants pendant les heures d'ouverture. Le reste du temps, elle est fermée mais pas verrouillée tant que dure le jour.

Porte : La plupart des habitants de Greenfield n'ont jamais vu cette porte qui permet un accès direct entre l'entreprise et le cimetière. Elle est strictement réservée au personnel et cadenassée à toute heure. Elle est surtout utilisée par les jardiniers et les fossoyeurs.

Jardins : Le terrain est couvert de pelouses bien entretenues. Il est en partie boisé mais, même sous les arbres, les jardiniers veillent à éliminer buissons et herbes folles. Pendant le jour, le manque de couvert rend toute approche discrète extrêmement difficile mais des intrus qui profitent de la nuit rampent sans trop de risque jusqu'à la maison. Les arbres, ondulations de terrain et autres offrent alors une certaine mesure de sécurité.

Bâtiment principal : Le bâtiment principal est décrit dans l'encart suivant.



Les Pompes Funèbres Beckwith, une description

Les Pompes Funèbres Beckwith devraient être la cible finale des investigateurs. L'élimination de cette entreprise (par action directe, intervention policière ou combinaison des deux approches) réglera le sort du culte goule de Greenfield autant qu'il peut l'être.

Le bâtiment est habituellement occupé par six ou douze humains. La plupart du temps, il y a aussi des Goules mais elles ne pénètrent jamais dans les pièces ouvertes à la clientèle.

Morton Hadley est le propriétaire et le directeur de l'affaire. Il accueille personnellement les clients en deuil. Il n'agit pas ainsi par compassion bien que ce soit l'impression qu'il donne. Il cherche en fait à estimer le risque d'exhumation des cadavres confiés à ses soins (enquête criminelle en cours, bouleversements familiaux, etc.). Tous les corps qui passent par l'entreprise ne sont forcément pas remis aux Goules. Ceux qui risquent d'être un jour exhumés sont enterrés normalement et laissés en paix. C'est aussi le cas d'un certain nombre d'autres dépouilles prises au hasard.

Hadley vit au premier étage du bâtiment principal. Les autres habitants de la maison sont Jason Kendell (le croque-mort nerveux), Matthias Rand (embaumeur), Owen Reed (premier croque-mort), Robert Marsh (majordome et cuisinier), Adam Lee Petty (factotum) et Teresa Petty (jardinière). À l'intérieur, l'activité ne cesse jamais complètement même si les nuits sont plus calmes, l'entreprise étant alors fermée au public.

Suit maintenant une description pièce par pièce de la maison qui comporte bon nombre d'indices susceptibles d'être découverts. Ces indices sont importants pour le scénario en cours mais aussi après, puisque ce sont eux qui guideront éventuellement les investigateurs vers la suite de la campagne.

Les Pompes Funèbres Beckwith sont installées dans une belle maison de maître en brique reconvertie. Certains des employés vivent sur place mais le rez-de-chaussée et la cave sont presque entièrement consacrés aux services funéraires.

Rez-de-chaussée

Entrée : Cette salle d'accueil ouvre sur la plupart des pièces du rez-de-chaussée. Une série de photographies encadrées décorent un des murs, des vues des alentours de la maison et du cimetière.

Salon d'exposition : C'est dans cette pièce que sont exposés les différents modèles de cercueils proposés par l'entreprise. Le sol est couvert de tapis et les murs de papier à dorure. Un magnifique lustre en cristal pend au milieu du plafond et fournit l'essentiel de l'éclairage.

Salon : Cette pièce est surtout réservée à la clientèle ou aux invités. Le mobilier est un peu cérémonieux mais confortable : divan, guéridons, quelques chaises, etc.

Chapelle : Cette petite chapelle accueille les services religieux et les hommages aux défunts. Elle est en fait assez peu fréquentée par la clientèle.

Bureau : Ce grand bureau est consacré aux tâches administratives. On y trouve deux bureaux, quatre meubles à classeurs, etc. C'est une pièce spartiate et fonctionnelle, où ne figure que le matériel nécessaire à la gestion de l'entreprise. Les fichiers contiennent les dossiers du personnel, les registres du cimetière, de vieux inventaires, documents fiscaux et autres. Ni ces dossiers ni les documents présents sur les bureaux ne recèlent le moindre indice.

Note au Gardien : Certains des indices censés se trouver ailleurs dans la maison peuvent être rapatriés ici si ses investigateurs rencontrent trop de difficultés. Il faut leur laisser des chances raisonnables de découvrir les renseignements qui leur permettront de poursuivre la campagne. Il est normalement plus facile d'accéder à ce bureau qu'à la chambre de Hadley ou à n'importe quelle autre pièce des étages supérieurs.

Séjour : Cette vaste pièce est normalement réservée aux groupes en deuil les plus importants. Le mobilier comprend, entre autres, trois divans et des sièges divers.

Salle à manger : Cette pièce contribue au prestige du lieu mais elle est rarement utilisée. Elle accueille parfois les réunions du personnel. L'élément principal du mobilier est une grande table d'acajou ovale, entourée d'une douzaine de chaises.

Cuisine : La salle à manger est située à côté d'une grande cuisine récemment rénovée et modernisée. Un garde-manger lui est attaché et divers aliments s'entassent sur ses étagères.

Bibliothèque : La bibliothèque est une grande pièce où la majeure partie des murs disparaissent derrière des meubles à étagères de 2,50 mètres de haut. Ils portent des centaines de livres sur toutes sortes de sujets.

La bibliothèque est, avec l'étude voisine (voir ci-après), une des pièces susceptibles d'offrir quelques indices aux investigateurs. Sur une étagère sont réunis une vingtaine de livres consacrés à l'occulte et au paranormal. Aux ouvrages de référence spirites s'ajoutent plusieurs grands classiques de l'occultisme. Le *Malleus Maleficarum* et le *Compendium Maleficarum* sont entre autres présents. Deux tomes du Mythe font aussi partie de cette collection. Les investigateurs susceptibles de remarquer ces volumes (alertés par un jet réussi de Mythe de Cthulhu ou des renseignements préalables) trouvent ici *Cultes des Goules* et l'édition Bridewell de *Cultes Innommables*. L'un et l'autre sont décrits dans les règles de *L'Appel de Cthulhu* et dans le *Manuel du Gardien*. Une description détaillée de *Cultes des Goules* figure aussi page 29.

Étude : L'étude est contiguë à la bibliothèque. C'est une pièce lambrissée où trône un grand bureau de chêne accompagné de plusieurs chaises confortables à haut dossier. Elle est principalement réservée à Morton Hadley et à quelques autres proches collaborateurs. Les indices présents ici sont particulièrement instructifs, surtout si on les examine à la lumière de certains éléments découverts par ailleurs dans le bâtiment.

La pièce est décorée d'une douzaine de cartes fixées au mur, chacune représentant une région du monde différente. L'une d'elles figure les Guyanes française, hollandaise et britannique ainsi que le nord du Brésil, le Venezuela et autres pays voisins. Elle a été publiée en 1920 par le gouvernement brésilien et toutes les légendes sont en portugais. Toutes les cartes de la pièce sont relativement récentes et aucune n'est antérieure à la Première Guerre mondiale.

Un agenda à spirale est posé sur le bureau. C'est celui de l'année en cours et il est abondamment annoté : dates entourées, commentaires en marge, etc. Il suffit de le feuilleter pour se rendre compte qu'il ne concerne que des rendez-vous ordinaires ou des échéances d'affaires. Les dates à venir sont de moins en moins remplies, Hadley étant rarement obligé de prévoir son emploi du temps des semaines à l'avance. Feuilleter l'agenda jusqu'en septembre s'avère donc très instructif : toute annotation s'arrête au 1er. Cette date est cerclée de rouge et l'agenda est ensuite parfaitement vierge. C'est le jour où Hadley compte s'embarquer pour la Guyane française et le quartier général du culte (comme expliqué page 65).

Toilettes : La pièce a récemment été réaménagée. Elle contient un évier, des toilettes, un miroir et une armoire à pharmacie.

Premier étage

Chambre de Hadley : Morton Hadley occupe la chambre de maître. C'est la plus grande de la maison, et une salle de bains privée et une pièce-penderie lui sont attachées. La pièce est richement meublée et les visiteurs devraient être impressionnés par le luxe extravagant du lieu. La salle de bains comprend une baignoire, en plus des éléments habituels d'un cabinet de toilette.

Suite page suivante

Toute la chambre est décorée dans le style géorgien et meublée pour une bonne part d'authentiques pièces du XVIIIe siècle. Un objet détonne dans le décor : une lampe à huile de cuivre polie. Elle ressemble un peu à la fabuleuse Lampe d'Aladin et a été fabriquée dans les Contrées du Rêve. Elle fait partie des quelques souvenirs que Hadley a ramenés de sa visite au temple de Guyane française (et de là aux Contrées du Rêve) en 1936. Un jet réussi d'Archéologie ou d'Histoire montre que cette lampe respecte un dessin moyen-oriental mais semble en fait d'une facture récente (elle paraît singulièrement neuve). La lampe contient une charge d'huile et fonctionne parfaitement si on l'allume.

C'est la penderie qui est ici importante. Au premier coup d'œil, elle ne contient que des vêtements et des effets personnels. Une fouille rapide dégage un petit fusil un coup calibre 22 posé derrière les habits. Il n'est pas chargé et une boîte de cinquante cartouches est rangée sur une étagère voisine. Une fouille qui se prolonge pendant plusieurs minutes permet de découvrir une boîte à chaussures calée au fond de l'étagère supérieure. Elle contient une cinquantaine de photographies. La plupart représentent l'intérieur ou les alentours de l'entreprise Beckwith. Quatre autres sont plus intéressantes puisqu'elles ont été prises en Guyane française, dont trois au quartier général du culte au fin fond de la jungle. La quatrième montre l'entrée d'un bar de Cayenne appelé La Rame Fauchée. Voir pages 120-121 pour plus d'informations sur ces clichés.

Sur la même étagère que la boîte à chaussures est posé un coffret de teck sculpté rehaussé de cuivre. Il a été importée du Siam et c'est visiblement un objet de prix. Il contient deux objets enveloppés de soie. Le plus long est une simple flûte de bois. Elle est enchantée et peut être utilisée pour lancer le sortilège Voile Obscur.

Le second objet est une dague recourbée. La lame est forgée dans du nickel (réussite d'un jet de Géologie) et le fourreau est en argent. La garde et le pommeau sont en cuivre. Le dessin est là encore moyen-oriental mais un jet réussi d'Archéologie (ou d'Histoire à la moitié) montre que ce n'est pas la véritable origine de la dague. Bien que l'influence arabe ne fasse guère de doute, elle ne correspond précisément à aucun groupe ethnique connu. La logique voudrait donc qu'il s'agisse d'un faux. Ce diagnostic est encore plus évident si le nickel de la lame est identifié. En réalité, la dague provient des Contrées du Rêve et elle est enchantée. C'est un composant nécessaire au sortilège Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel. Pour le combat, c'est l'équivalent d'un poignard : 1D4+2 points de dommages.

Soulignons que si Hadley doit fuir Greenfield ou en partir pour toute autre raison, il cherche à emporter ces deux objets enchantés. Il lui sera très difficile de les remplacer puisqu'il n'a ni les compétences ni les pouvoirs nécessaires pour en fabriquer d'autres.

Chambre de Kendell : Cette petite chambre est celle de Jason Kendell. Le mobilier est réduit : un lit une place, une petite table, une chaise, un tabouret et deux malles. Les murs sont nus.

Chambre de Reed : Owen Reed occupe une chambre de taille moyenne avec un lit une place, une commode, une armoire, une malle, un bureau et une chaise tournante couverte de cuir. L'armoire sert de penderie. Il n'y a rien de remarquable.

Chambre de Marsh : Identique, en ce qui concerne la taille et le mobilier, à celle d'Owen Reed.

Chambre d'ami n° 1 : Cette chambre de taille moyenne contient des lits jumeaux, une coiffeuse, un bureau, une chaise et une table de chevet. Un tapis couvre la majeure partie du sol. La pièce est réservée aux clients qui voudraient passer la nuit sur place (ce qui arrive très rarement).

Chambre d'ami n° 2 : C'est un peu la même que la précédente, hormis les lits jumeaux remplacés par un grand lit.

Salle de bains : C'est une grande salle de bains avec lavabo, toilettes, baignoire et miroir. Un petit placard renferme du matériel de toilette ainsi qu'un seau, un balai et des serpillières.

Salon : Ce salon est réservé au personnel. Le sol est couvert d'un grand tapis et le mobilier confortable, quoique passablement vieilli. Dans un coin de la pièce, un gros poste radio avoisine un phonographe et sa collection de disques populaires. Près de la porte, un cabinet d'armes vitré en noyer contient une douzaine de fusils. Il s'agit en majorité d'armes de sport ou de chasse mais il y a aussi quatre 8 mm Lebel français. Ces derniers accompagneront les sectateurs dans leur prochain voyage en Guyane française. Des boîtes de munitions et des trousses de nettoyage pour toutes ces armes sont enfermées dans un tiroir à la base du meuble.

Bureau : Ce bureau est une annexe de celui du rez-de-chaussée et c'est ici que Morton Hadley travaille la plupart du temps. Il contient un bureau, un meuble classeur, une table, deux chaises et quelques étagères. Sur ces dernières ne sont rangés que des ouvrages de références et des catalogues de vente par correspondance.

Des investigateurs observateurs repéreront plusieurs indices dans cette pièce. Le bureau est encombré de toutes sortes de paperasses banales mais une pile de documents ordinaires recèle une lettre qui l'est moins. Elle est toujours dans son enveloppe et a été envoyée par un Stéphane Larousse. La lettre ne précise pas qui est ce Larousse mais l'enveloppe porte le sceau et l'adresse de l'expéditeur, l'ambassade française à Washington. L'Aide de Jeu n° 6 (page 116) en reproduit le texte. Si les investigateurs cherchent plus tard à contacter ce Larousse, le personnel de l'ambassade leur répond qu'il n'y travaille plus; il aurait rejoint les forces de la France Libre en Angleterre.

D'autres éléments intéressants sont présents dans le bureau. Une enveloppe grand format vierge dans le dernier tiroir de gauche contient les passeports de Morton Hadley et Daniel Wallis. Voler le passeport de Hadley lui interdira de quitter le pays jusqu'à remplacement du document (une démarche qui pourrait prendre quelques semaines, voire plus) et son examen est assez instructif. Les tampons et annotations montrent que le passeport n'a servi qu'une seule fois, à l'occasion d'un voyage en Guyane française en mai 1936. Le port d'arrivée était Cayenne. Le second passeport appartenait à un collègue de Hadley (un sectateur lui aussi) emporté par le typhus en pleine jungle. Les investigateurs ne devraient pas arriver à retrouver trace de ce Wallis et ce passeport risque donc de rester un indice incompréhensible pour le reste de la campagne. Le passeport de

Suite page suivante

Hadley comporte bien un tampon de retour aux États-Unis mais pas celui de Wallis, ce qui suggère qu'il est resté en Guyane française malgré la présence de son passeport.

Ce même tiroir contient encore divers documents, dont une enveloppe sans adresse d'expéditeur comportant une lettre d'une page. D'après le cachet postal, elle a été envoyée de Cayenne, Guyane française, le 2 mai 1940. Le texte est reproduit dans l'Aide de Jeu n° 7 (page 116).

Les catalogues de vente par correspondance sur les étagères constituent un autre indice. Qui les feuillette ne manque pas de remarquer les articles d'activités de plein air cerclés de rouge. Ils couvrent toutes sortes d'usages mais tous sont destinés aux climats chauds et humides (comme celui de la Guyane française).

Il y a enfin, accroché sur la face intérieure de la porte, un étui à carte militaire imperméabilisé. Il contient une grande carte de la Guyane française publiée par l'armée française en 1930. Elle n'est pas très détaillée puisque la colonie est encore assez mal explorée, mais un itinéraire a été tracé entre Cayenne et un point dans les profondeurs de la jungle. Cayenne et ce point sont entourés d'un trait de crayon. Si les investigateurs emportent cette carte, ils peuvent l'utiliser pour trouver leur chemin jusqu'au quartier général du culte en Guyane française.

Note au Gardien : Si les investigateurs ne visitent pas cette pièce ou ne la fouillent pas correctement, les indices qu'elle contient peuvent être déplacés dans une autre partie de la maison. La réserve de la cave, le bureau du rez-de-chaussée ou la chambre de Morton Hadley sont des endroits parfaitement plausibles. Pour un bon déroulement de la campagne, il faut que les investigateurs aient des chances raisonnables d'obtenir les indices qui les conduiront en Guyane française.

Grenier

Chambre de Petty : Cette chambre bien tenue est celle d'Adam et Teresa Petty. Quand elle n'est pas occupée par le jardin ou le ménage, Teresa vient souvent ici lire un roman à deux sous. La pièce est plutôt spartiate et ne contient guère plus que le nécessaire : un grand lit, une table de nuit, une table, deux chaises et deux grosses malles. Une extrémité de la chambre est occultée par un rideau noir. L'espace ainsi caché est utilisé comme penderie et rangement. Au-dessus de la porte, un fusil de chasse calibre 20 est posé sur des crochets. Il est chargé à chevrotine et une trentaine de cartouches sont enfermées dans des boîtes à café déposées sous le lit.

Débarras : Teresa veille à ce que cette partie du grenier reste bien tenue. On y trouve diverses caisses et boîtes de vieux vêtements, draps et vaisselle ainsi que des meubles et tapis usagés. Si l'on excepte quelques toiles d'araignées entre les poutres, l'endroit est raisonnablement propre.

Cave

Chambre de Rand : La chambre de Matthias Rand est très étrange. Elle est entièrement blanche. Les murs et le plafond sont peints en blanc et le sol est couvert de carreaux blancs. Le lit de fer est peint en blanc et le matelas est couvert de draps et couverture blancs. Les seuls autres meubles de la pièce sont la table de nuit et un gros coffre, également peints en blanc. Le coffre contient des vêtements ordinaires, eux aussi blancs. Sous le lit sont entreposés quatre pots de peinture blanche (qui ont eux-mêmes reçu une couche de peinture blanche) et six grosses bouteilles d'eau de Javel démunies d'étiquette (il faudra donc que les investigateurs les ouvrent pour en identifier le contenu à l'odeur).

Rand aime le blanc avec une force qui touche à la manie ou à l'obsession. Sa chambre, qu'il garde toujours parfaitement propre, a été "décorée" selon ses exigences. De plus amples renseignements le concernant figurent page 85 et dans la section PNJ, page 96.

Crématorium : Cette vaste pièce contient deux fours destinés à l'incinération des corps. Leurs portes sont en acier et les cercueils sont glissés à l'intérieur grâce à une sorte de tapis roulant. La salle est généralement vide à l'exception de deux cercueils poussés contre un mur. Soulignons que rares sont les corps effectivement incinérés. Les cendres remises aux familles en deuil sont généralement produites à partir de carcasses animales, déchets de cuisine et autres matériaux de rebut. Quant aux dépouilles, elles sont emportées dans les tunnels goules. Une analyse en laboratoire des cendres "humaines" issues d'une incinération aux Pompes Funèbres Beckwith révèle la supercherie.

Salle d'embaumement : L'endroit ressemble à la salle d'opération d'un hôpital, mais tout l'équipement est conçu pour embaumer les corps. Une table d'acier bordée de gouttières occupe le centre de la pièce et des cuves de formol, des dessertes à instruments, etc., sont disposées tout autour. Des armoires métalliques vitrées s'alignent le long d'un mur et contiennent toutes sortes de fournitures, produits chimiques, outillages, etc.

Chaufferie : Cette petite pièce abrite la chaudière à charbon qui chauffe la maison les jours de froid. Un bac à charbon est positionné sous un soupirail.

Labo photo : Ce n'est rien d'autre qu'une pièce noire équipée d'un plan de travail contigu à une réserve équipée de même. Le personnel en a rarement l'usage. Les produits chimiques conservés ici sont hautement inflammables et pourraient donc être utilisés par des investigateurs incendiaires.

Suite page suivante

Réserve A : C'est une zone de déchargement. La double porte du mur nord ouvre sur une rampe bétonnée qui rejoint l'allée. C'est par ici que les cercueils (pleins ou vides) entrent dans le bâtiment ; c'est ici aussi que sont déchargés les divers barils et caisses de fourniture. En dehors des livraisons, les portes sont verrouillées et barrées de l'intérieur. Des cercueils et des caisses de fournitures sont empilés le long des murs.

Réserve B : Cette grande réserve contient toutes sortes d'articles et de produits nécessaires au fonctionnement de l'entreprise, entre autres, des cercueils, des barils de produits chimiques et des caisses de vêtements, de tissus ou de matériel médical. Plusieurs caisses de bois renferment cependant l'équipement réuni en prévision du voyage en Guyane française : vêtements, provisions, cartouches 8 mm Lebel, trousses anti-venin, gamelles, outils, cordes, machettes, sacs à dos, etc. La majeure partie de ce matériel est neuf mais quelques articles ont visiblement déjà subi un usage intensif.

Plusieurs armoires d'acier verrouillées s'alignent près des portes. Elles renferment divers équipements médicaux et produits chimiques ou pharmaceutiques. Le contenu d'une des armoires est pourtant surprenant et il est difficile de déterminer quel usage pourrait en faire une entreprise de pompes funèbres. Un bon nombre de flacons sont étiquetés "morphine" ou "cocaïne" et quatre fioles portent la mention mystérieuse "Formule 4". Cette Formule 4 est décrite en page 99, de même que son rôle dans la campagne. L'armoire contient aussi des flacons d'acides particulièrement destructeurs, notamment de l'acide chlorhydrique et sulfurique à forte concentration. Un jet réussi de Chimie (ou peut-être de Connaissance à la moitié) signale que tout contact direct avec ces produits est dangereux. Pour chacun des deux acides, on trouve quatre bouteilles de 180 ml. Projetés sur un humain ou une Goule, ces acides infligent des dommages de 1D6 par 30 ml répartis sur une période de 6 rounds. Les vêtements apportent 1 point de protection contre l'acide, plus s'ils sont particulièrement épais ou résistants.

Note au Gardien : Éventuellement, l'emballage du dernier envoi de Formule 4 se trouve encore dans la corbeille à papier de cette pièce. La boîte en carton déchirée porte alors l'adresse de l'expéditeur, Arnold Rickett. Cet indice pourrait conduire les investigateurs vers "Le Chimiste" (voir page 100). Cet emballage pourrait aussi avoir été jeté dans la corbeille à papier du bureau du rez-de-chaussée.

Réserve C : C'est une chambre froide. La pièce est divisée en deux volumes par des rideaux. Le côté ouest est une morgue où peuvent être conservés les corps. On y trouve plusieurs tables d'acier mais aucun corps, puisque le plus souvent ils disparaissent très vite dans les tunnels goules. Généralement, seuls les défunts devant participer à une cérémonie à cercueil ouvert sont effectivement installés dans un cercueil et enterrés. Ils sont ensuite récupérés dans le sous-sol du cimetière par les Goules.

Réserve D : Cette réserve plus petite ne contient que des fournitures courantes, entre autres des articles de bureau et du mobilier surnuméraire.

Tunnel des Goules : Ce point d'accès aux terriers goules est à peine dissimulé. Un trou a été foré dans le mur au bout du couloir, là où arrive le tunnel creusé par les Goules. Celui-ci est un tube grossier de 1,80 mètre de diamètre. Le trou dans le mur est recouvert d'une lourde toile d'emballage, elle-même cachée derrière un rideau noir. Devant lui, des étagères superposées accueillent du linge propre. Depuis le couloir, on ne voit que les étagères et le rideau, mais il suffit d'écarter celui-ci et la toile qui le double pour découvrir le tunnel. Un observateur qui réussit un jet de Trouver Objet Caché remarque des traces d'usure sur le sol indiquant que le bloc d'étagères a souvent été déplacé et remis en place. Un Gardien bien intentionné peut aussi autoriser les investigateurs à faire des jets de Trouver Objet Caché pour détecter le léger courant d'air (inexplicable) qui souffle dans le couloir (ou déplace le rideau).

PNJ

JOSEPH BECKWITH

Ancien propriétaire des Pompes Funèbres Beckwith, 87 ans
Description : page 74
Nationalité : Américain

FOR 4	DEX 4	INT 13	CON 5	APP 6	POU 7
TAI 8	ÉDU 19	SAN 35	Chance 35		PV 7

Bonus aux dommages : -1D6.
Éducation : Licence de Biologie (Boston College)
Compétences : Anthropologie 15 %, Biologie 20 %, Comptabilité 36 %, Crédit 66 %, Droit 15 %, Histoire 37 %, Histoire Naturelle 27 %, Marchandage 45 %, Pharmacie 30 %.
Langues : Anglais 95 %.
Attaques : Aucune.

MORTON HADLEY

Entrepreneur de Pompes Funèbres et prêtre du culte, 50 ans
Description : page 84
Nationalité : Américain

FOR 12	DEX 12	INT 17	CON 14	APP 15	POU 17
TAI 13	ÉDU 15	SAN 0	Chance 85		PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.
Éducation : Licence de Chimie (Université du Connecticut)
Compétences : Anthropologie 14 %, Baratin 77 %, Bibliothèque 55 %, Biologie 25 %, Conduire Automobile 33 %, Crédit 51 %, Discrétion 30 %, Droit 18 %, Écouter 60 %, Embaumer 56 %, Grimper 55 %, Histoire 41 %, Histoire Naturelle 15 %, Jouer de la Flûte 60 %, Lancer 43 %, Marchandage 50 %, Médecine 30 %, Monter à Cheval 25 %, Mythe de Cthulhu 36 %, Nager 60 %, Navigation Terrestre 25 %, Occultisme 40 %, Persuasion 80 %, Pharmacie 45 %, Photographie 26 %, Piloter Bateau 40 %, Premiers Soins 50 %, Psychologie 79 %, Sauter 30 %, Se Cacher 36 %, Trouver Objet Caché 44 %.
Langues : Anglais 93 %, Espagnol 40 %, Français 90 %, Latin 56 %, Portugais 41 %.
Attaques : Épée 35 %, 1D6+1 + bd (machette) ; Fusil 33 %, 2D6+4 (dans le cas d'un 8 mm Lebel) ; Poignard 35 %, 1D4+2 + bd (couteau de chasse ou dague enchantée).
Sortilèges : Appeler/Congédier Mordiggian, Contacter une Goule Inférieure, Contacter une Goule Supérieure, Créer un Zombie, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Poigne de Nyogtha, Signe des Anciens, Tourmenter, Voile Obscur.
Sortilèges optionnels : Animer les Cadavres, Dissolution du Squelette, Explosion Cardiaque (voir page 128 pour le contexte).
Note : Hadley n'a eu accès au sortilège Créer un Zombie que dans le cadre plus général de ses études nécromantiques. Sauf dispense spéciale du Haut Conseil de Mordiggian ou des prêtres de Zul-Bha-Sair, il n'est pas autorisé à l'utiliser.

ROWAN KISTER

Gardien de cimetière et sectateur, 50 ans
Description : page 84
Nationalité : Américain

FOR 15	DEX 13	INT 12	CON 16	APP 8	POU 11
TAI 14	ÉDU 12	SAN 0	Chance 55		PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.
Éducation : Lycée (abandonne avant le diplôme de fin d'études)
Compétences : Botanique 15 %, Conduire Automobile 25 %, Discrétion 78 %, Dissimuler 47 %, Écouter 40 %, Entretenir Pelouse 83 %, Esquiver 36 %, Grimper 77 %, Histoire Naturelle 44 %, Lancer 50 %, Mythe de Cthulhu 3 %, Nager 60 %, Occultisme 12 %, Sauter 39 %, Se Cacher 70 %, Suivre une Piste 22 %, Trouver Objet Caché 75 %.
Langues : Anglais 60 %.
Attaques : Coup de Poing 74 %, 1D3 + bd ; Grand Couteau 61 %, 1D6 + bd (porte parfois un couteau de chasse moyen) : Grand Gourdin 55 %, 1D6 + bd ou 1D8 + bd (pioche, hache, pelle, etc.).
Sortilèges : Contacter une Goule Inférieure.

CHRISTIAN BUTLER

Employé de Pompes Funèbres et sectateur, 38 ans
Description : page 81
Nationalité : Américain

FOR 14	DEX 16	INT 14	CON 14	APP 14	POU 12
TAI 13	ÉDU 13	SAN 0	Chance 60		PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.
Éducation : Lycée.
Compétences : Anthropologie 9 %, Baratin 40 %, Bibliothèque 41 %, Biologie 5 %, Comptabilité 25 %, Conduire Automobile 40 %, Droit 11 %, Écouter 33 %, Électricité 37 %, Embaumer 35 %, Grimper 41 %, Histoire 31 %, Jouer aux Échecs 56 %, Lancer 32 %, Marchandage 35 %, Médecine 10 %, Mythe de Cthulhu 5 %, Nager 35 %, Occultisme 35 %, Pharmacie 28 %, Premiers Soins 40 %, Psychologie 44 %, Trouver Objet Caché 30 %.
Langues : Anglais 81 %, Espagnol 11 %, Français 40 %.
Attaques : Fusil 41 %, 2D6+4 (dans le cas d'un 8 mm Lebel).
Sortilèges : Contacter une Goule Inférieure, Contacter une Goule Supérieure, Flétrissement.

RODERICK FARLEY

Employé de Pompes Funèbres et sectateur, 32 ans
Description : page 82
Nationalité : Américain

FOR 13	DEX 12	INT 15	CON 14	APP 15	POU 14
TAI 13	ÉDU 13	SAN 0	Chance 70		PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.
Éducation : Lycée, plus une année à l'Université de Pennsylvanie.
Compétences : Anthropologie 6 %, Baratin 50 %, Botanique 4 %, Chimie 15 %, Crédit 45 %, Discrétion 47 %, Droit 16 %, Embaumer 40 %, Écouter 57 %, Histoire 31 %, Lancer 39 %, Marchandage 30 %, Médecine 10 %, Monter à Cheval 27 %, Mythe de Cthulhu 8 %, Nager 53 %, Navigation Terrestre 30 %, Occultisme 50 %, Persuasion 65 %, Pharmacie 31 %, Photographie 40 %, Premiers Soins 50 %, Psychologie 46 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 43 %, Zoologie 7 %.
Langues : Anglais 83 %, Français 42 %.
Attaques : Arme de Poing 27 %, dommages suivant l'arme ; Fusil 35 %, dommages suivant l'arme.
Sortilèges : Contacter une Goule Inférieure.

JASON KENDELL

Sectateur malgré lui et agent double potentiel, 21 ans
Description : page 85
Nationalité : Américain

FOR 11	DEX 11	INT 12	CON 12	APP 12	POU 8
TAI 12	ÉDU 12	SAN 0	Chance 40		PV 12

Bonus aux dommages : +0.
Éducation : Lycée (abandonne avant le diplôme de fin d'études).
Compétences : Bibliothèque 37 %, Biologie 10 %, Conduire Automobile 50 %, Discrétion 37 %, Écouter 80 %, Esquiver 50 %, Histoire 26 %, Mécanique 35 %, Médecine 9 %, Mythe de Cthulhu 6 %, Nager 45 %, Occultisme 35 %, Pharmacie 4 %, Premiers Soins 36 %, Sauter 29 %, Se Cacher 60 %, Trouver Objet Caché 43 %.
Langues : Anglais 71 %.
Attaques : Chances de base.
Sortilèges : Aucun.

MATTHIAS RAND
Embaumeur et tueur, 48 ans
Description : page 85
Nationalité : Américain

FOR 18	DEX 21	INT 16	CON 19	APP 6	POU 15
TAI 14	ÉDU 14	SAN 0	Chance 75		PV 17

Bonus aux dommages : +1D4.
Éducation : Lycée.
Compétences : Anthropologie 50 %, Biologie 21 %, Conduire Automobile 30 %, Dégainer Couteau 95 %, Discrétion 71 %, Dissimuler 25 %, Écouter 75 %, Embaumer 88 %, Esquiver 66 %, Grimper 52 %, Lancer 30 %, Médecine 19 %, Mythe de Cthulhu 11 %, Occultisme 45 %, Pharmacie 34 %, Premiers Soins 40 %, Sauter 44 %, Se Cacher 65 %, Taxidermie 55 %, Trouver Objet Caché 57 %.
Langues : Allemand 67 %, Anglais 88 %.
Attaques : Coup de Poing 77 %, 1D4 + bd ; Grand Gourdin 40 %, dommages dépendant de l'objet utilisé ; Petit Couteau 80 %, 1D3 + bd (lame type scalpel) ; Poignard 87 %, 1D4+2 + bd (très grand couteau).
Sortilèges : Contacter une Goule Inférieure, Flétrissement.
Particularités : La transformation de Rand en Goule est sérieusement entamée mais pas encore achevée. Les effets sont les suivants :

- Ses griffes commencent à se développer. Ses Coups de Poing délivrent 1D4 points de dommages au lieu de 1D3 (+ bd).
- Il a acquis une certaine résistance aux projectiles – réduire les dommages de 20 %.
- Il est extrêmement résistant aux toxines. Quand il s'agit de l'opposer à un poison, sa CON est de 21.
- Il est incroyablement rapide, plus que la plupart des Goules en fait. Sa DEX est de 21 et son comportement décidé accroît encore sa vitesse de réaction. Cette vitesse lui apporte certains avantages particuliers :
  - Il obtient presque systématiquement l'initiative devant les humains normaux.
  - Si un adversaire armé d'une arme à projectile se trouve à moins de 1,50 mètre, Rand obtient tout de même l'initiative si la DEX de son opposant est inférieure à 13. Si cette DEX est de 13, il agit en même temps que son adversaire. (Normalement, les armes à feu ont automatiquement l'initiative sur les armes de corps à corps. Rand fait exception à cette règle).
  - Quand il emploie sa compétence Dégainer Couteau (voir ci-dessous), Rand ne subit aucun malus à son initiative en cas de réussite.

Une nouvelle compétence : Dégainer

La compétence Dégainer permet d'extraire une arme de son holster ou de son fourreau et de l'utiliser efficacement dans le même round. Cette compétence doit être développée séparément pour chaque type d'armes (Armes de Poing, Couteaux, etc.). Elle est rarement rencontrée et seuls les professionnels des armes ou les amateurs passionnés devraient y avoir accès. L'usage de cette compétence suppose que l'arme considérée se trouve dans un holster ou un fourreau judicieusement positionné, ou à la rigueur, coincée dans la ceinture. Si l'arme est dans un endroit malaisé ou inaccessible, la compétence n'apporte aucun avantage.

Une réussite indique que l'utilisateur a dégainé l'arme en moins d'une seconde *et* qu'il est immédiatement prêt à l'utiliser. Son initiative (DEX) *n'est alors réduite* que de 2 points, 1 seul si le jet de compétence était un empalement.

Un échec simple n'implique aucune pénalité. En cas d'échec grave, le Gardien devra en revanche déterminer la nature de l'accident en tenant compte du résultat d'un jet de Chance. Sur une réussite, l'arme reste coincée dans son holster, fourreau, etc., et ne peut être utilisée ce round. Si le jet de Chance est raté, l'arme tombe à terre ou même s'envole au loin. Un échec grave indique que l'arme est cassée, perdue ou qu'elle fait feu inopinément (à la discrétion du Gardien). Dans ce dernier cas, la balle perdue ne devrait avoir aucune chance de toucher la cible, mais pourrait blesser le tireur ou ses voisins.

Cette compétence ne devrait pas être accessible à la plupart des investigateurs. Elle présente des risques d'abus certains et n'est donc pas incluse avec les autres dans le *Guide Préalable*. Le Gardien peut, s'il le désire, la proposer aux investigateurs appropriés mais il ne doit pas la traiter comme une compétence ordinaire s'il ne veut pas encourager les dingues de la gâchette.

Note au Gardien : Matthias Rand, le seul personnage de cette campagne à être doté de cette compétence, bénéficie d'un avantage supplémentaire. En cas de réussite (sa compétence est de 95 %), il n'a pas de malus à l'initiative. Cet avantage vient s'ajouter à sa capacité à battre de vitesse les utilisateurs d'armes à feu comme expliqué plus haut.

GOULES INFÉRIEURES
Voici un éventail des Goules Inférieures susceptibles d'apparaître dans le scénario. Ces caractéristiques peuvent être réutilisées autant que nécessaire. Une description complète des Goules est donnée en page 104 du livre des règles de *L'Appel de Cthulhu*. Voir page 15 pour plus de renseignements sur les Goules de cette campagne.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FOR	15	16	16	23	21	18	17	16	19	17
DEX	13	11	12	11	15	11	16	14	10	16
INT	11	12	11	12	11	14	15	13	10	12
CON	18	11	14	14	13	12	14	17	16	15
POU	11	15	12	10	11	12	15	14	13	13
TAI	12	11	17	12	14	15	11	14	15	13
PV	15	11	16	13	14	14	13	16	16	14
bd	+1D4	+1D4	+1D6	+1D6	+1D6	+1D6	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4

Compétences : Creuser 75 %, Discrétion 80 %, Écouter 70 %, Grimper 85 %, Repérer la Putréfaction 65 %, Sauter 75 %, Se Cacher 60 %, Trouver Objet Caché 50 %.
Langues : Anglais 60 %, Goule 90 %.
Armes : Griffes 35 %, 1D6 + bd ; Morsure 30 %, 1D6 + mâchoires verrouillées (voir ci-dessous).
Armure : Les armes à feu ou projectiles ne leur infligent que des demi-dommages.
Sortilèges : Les n° 6 et 7 connaissent toutes deux Contacter une Goule Inférieure.
Déplacement : 9
Perte de SAN : 0/1D6.
Note : Quand une Goule réussit une attaque par Morsure, elle renonce à ses attaques de Griffes pour rester accrochée à sa victime par les crocs. Ces derniers infligent alors chaque round 1D4 points de dommages jusqu'à ce que la Goule soit délogée ou tuée, ou que la victime trépasse. Une réussite de FOR contre FOR sur la Table de Résistance déloge la Goule.

LES REPORTERS DU DAILY RECORDER-GAZETTE DE GREENFIELD
Ces trois personnages pourraient être amenés à jouer un rôle crucial dans *Pâture du Dieu*. Le Gardien peut aussi utiliser leurs fiches de caractéristiques (après quelques modifications) pour incarner n'importe quel journaliste rencontré par ailleurs dans la campagne.

	John Stark	Michael Lowell	Tim Dannett
FOR	10	13	12
DEX	15	9	12
INT	15	11	13
CON	13	10	12
APP	15	11	11
POU	14	13	9
TAI	12	14	12
ÉDU	13	13	14
Âge	21	22	30
PV	13	12	12
bd	+0	+1D4	+0

Compétences :
John Stark : Anthropologie 15 %, Baratin 75 %, Bibliothèque 61 %, Comptabilité 16 %, Conduire Automobile 45 %, Discrétion 40 %, Droit 20 %, Écouter 67 %, Grimper 50 %, Histoire 50 %, Histoire de l'Art 20 %, Marchandage 40 %, Nager 34 %, Occultisme 7 %, Persuasion 60 %, Photographie 50 %, Premiers Soins 35 %, Psychologie 54 %, Sauter 31 %, Se Cacher 43 %, Suivre une Piste 45 %, Trouver Objet Caché 59 %.

Michael Lowell : Baratin 56 %, Bibliothèque 56 %, Conduire Automobile 25 %, Droit 20 %, Écouter 40 %, Histoire 39 %, Jouer du Basson 57 %, Marchandage 35 %, Persuasion 51 %, Photographie 70 %, Psychologie 36 %, Trouver Objet Caché 46 %.

Tim Dannett : Anthropologie 8 %, Baratin 74 %, Bibliothèque 70 %, Conduire Automobile 36 %, Conduire Motocyclette 55 %, Discrétion 41 %, Droit 25 %, Écouter 58 %, Histoire 45 %, Marchandage 55 %, Nager 49 %, Persuasion 58 %, Photographie 34 %, Psychologie 60 %, Se Cacher 40 %, Trouver Objet Caché 69 %.

Langues :
John Stark : Anglais 90 %, Français 16 %.

Michael Lowell : Anglais 87 %.

Tim Dannett : Anglais 88 %, Espagnol 3 %.

Armes :
John Stark : Fusil 38 %, 2D6/1D6/1D3 (calibre 20 double canon).

Michael Lowell et Tim Dannett : Chances de base.

AUTRES SECTATEURS

Les membres humains du culte sont en nombre limité. Tous sont réunis ici. Si le Gardien le souhaite, il peut en ajouter quelques autres créés par ses soins. Chacun de ces PNJ a reçu 1D6+1% en Mythe de Cthulhu.

Nom	Poste	Sexe	Âge	Page	FOR	DEX	INT	CON	APP	POU	TAI	ÉDU	SAN	Chance	PV	bd
Carl Benjamin	Fossoyeur	masc.	24	81	18	10	10	17	10	11	16	10	0	55	17	+1D6
John Dieter	Jardinier	masc.	22	82	14	17	9	15	8	9	10	8	0	45	13	+0
Nicole Farley	/	fémi.	25	82	9	13	15	13	15	16	8	12	0	80	11	+0
Robert Marsh	Majordome et cuisinier	masc.	44	85	15	14	12	14	9	12	17	12	0	60	16	+1D4
Adam Lee Petty	Menuisier	masc.	29	86	16	16	13	16	14	13	15	11	0	65	16	+1D4
Teresa Petty	Jardinière	fémi.	29	86	8	12	12	12	11	9	9	10	0	45	11	+0
Owen Reed	Premier croque-mort	masc.	53	85	13	13	14	11	12	14	11	14	0	70	11	+0
Jim Sturgess	Fossoyeur	masc.	42	84	16	11	11	14	12	12	14	1.1	0	60	14	+1D4
Oliver Summers	Croque-mort	masc.	40	84	12	10	13	15	13	13	11	13	0	65	13	+0

CARL BENJAMIN

Compétences : Conduire Automobile 33 %, Creuser 81 %, Discrétion 60 %, Écouter 44 %, Grimper 52 %, Mécanique 43 %, Mythe de Cthulhu 2 %, Se Cacher 56 %, Trouver Objet Caché 40 %.
Langues : Anglais 75 %.
Armes : Coup de Pied 35 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 75 %, 1D3 + bd ; Grand Gourdin 60 %, 1D8 + bd (pelle).

JOHN DIETER

Compétences : Botanique 40 %, Discrétion 76 %, Dissimuler 44 %, Écouter 53 %, Entretenir une Pelouse 89 %, Grimper 50 %, Mythe de Cthulhu 4 %, Nager 49 %, Se Cacher 88 %, Trouver Objet Caché 60 %.
Langues : Anglais 73 %.
Armes : Cisailles à Haie 65 %, 1D6+1 ; Poignard 55 %, 1D4+2 (très grand couteau).

NICOLE FARLEY

Compétences : Baratin 54 %, Bibliothèque 50 %, Comptabilité 35 %, Droit 12 %, Histoire 39 %, Marchandage 59 %, Mythe de Cthulhu 4 %, Occultisme 40 %, Persuasion 56 %, Trouver Objet Caché 31 %.
Langues : Anglais 83 %, Français 41 %.
Armes : Arme de Poing 29 %, 1D6 (calibre 22 de poche).
Sortilèges : Contacter une Goule Inférieure.

ROBERT MARSH

Compétences : Baratin 70 %, Comptabilité 66 %, Conduire Automobile 47 %, Cuisine 78 %, Écouter 30 %, Marchandage 50 %, Mythe de Cthulhu 4 %, Occultisme 60 %, Trouver Objet Caché 90 %.
Langues : Anglais 70 %.
Armes : Grand Couteau 61 %, 1D6 + bd (couteau de boucher) ; Fusil 35 %, dommages suivant l'arme.

ADAM LEE PETTY

Compétences : Conduire Automobile 43 %, Discrétion 62 %, Dissimuler 50 %, Écouter 69 %, Grimper 64 %, Lancer 50 %, Menuiserie 81 %, Mécanique 44 %, Mythe de Cthulhu 3 %, Nager 74 %, Sauter 57 %, Se Cacher 70 %, Serrurerie 40 %, Trouver Objet Caché 60 %.
Langues : Anglais 76 %.
Armes : Coup de Poing 90 %, 1D3 + bd ; Fusil 45 %, dommages suivant l'arme ; Grand Couteau 61 %, 1D6 + bd ; Petit Gourdin 62 %, 1D6 + bd (tout outil commode).

TERESA PETTY

Compétences : Bibliothèque 35 %, Cuisine 50 %, Écouter 45 %, Médecine 11 %, Mythe de Cthulhu 2 %, Nager 31 %, Occultisme 30 %, Premiers Soins 54 %, Trouver Objet Caché 40 %.
Langues : Anglais 80 %.
Armes : Aucune.

OWEN REED

Compétences : Baratin 75 %, Bibliothèque 50 %, Chimie 11 %, Droit 17 %, Écouter 31 %, Embaumer 40 %, Marchandage 35 %, Médecine 40 %, Mythe de Cthulhu 7 %, Occultisme 37 %, Persuasion 78 %, Pharmacie 40 %, Premiers Soins 40 %, Trouver Objet Caché 50 %.
Langues : Anglais 81 %, Français 75 %, Latin 16 %.
Armes : Coup de Poing 55 %, 1D3 ; Petit Couteau 50 %, 1D3 (scalpel).
Sortilèges : Contacter une Goule Inférieure, Flétrissement.

JIM STURGESS

Compétences : Conduire Automobile 35 %, Creuser 77 %, Discrétion 50 %, Écouter 57 %, Grimper 60 %, Mécanique 28 %, Mythe de Cthulhu 3 %, Se Cacher 57 %, Trouver Objet Caché 50 %.
Langues : Anglais 71 %.
Armes : Fusil 40 %, dommages suivant l'arme ; Grand Gourdin 46 %, 1D8 + bd (pelle).

OLIVER SUMMERS

Compétences : Baratin 58 %, Dissimuler 40 %, Écouter 40 %, Embaumer 25 %, Marchandage 39 %, Médecine 12 %, Mythe de Cthulhu 6 %, Persuasion 40 %, Pharmacie 21 %, Premiers Soins 41 %.
Langues : Anglais 77 %, Latin 5 %.
Armes : Coup de Poing 56 %, 1D3 ; Fusil 30 %, dommages suivant l'arme.
Sortilèges : Contacter une Goule Inférieure.

ADDENDUM

Formule 4

La Formule 4 est un sérum conçu par un chimiste au service du culte. Un flacon de 30 ml contient 4 doses de cette préparation transparente qui peut être ingérée ou injectée. Dans les deux cas, le sujet ressent les premiers effets après un nombre de rounds égal à sa CON. Les flacons présents dans la réserve de la cave portent tous des inscriptions rouges indiquant le nombre de doses contenu. Le sérum est un liquide transparent et vaguement huileux. Il est dépourvu d'odeur ou de saveur et son contact sur la peau est identique à celui de l'eau du robinet.

Ce liquide est le Sérum de Rêve, une substance fournie à la cellule de Hadley par d'autres agents américains du culte. Hadley et les sectateurs locaux ne le connaissant que sous le nom de Formule 4.

Ses effets sont automatiques à moins que le sujet ne cherche à les combattre. Dans ce dernier cas, il a droit à un jet de CON contre TOX (TOX du sérum 18) sur la Table de Résistance. La prise de 2 doses en moins de 24 heures double la TOX et la durée des effets. La prise de 3 doses triple la TOX et plonge le sujet dans le coma pendant 2D3 semaines s'il échoue à son jet de résistance. La prise de 4 doses ou plus quadruple la TOX et constitue une surdose mortelle sauf si le sujet parvient à résister.

La Formule 4 expédie l'esprit conscient dans les Contrées du Rêve. La durée du voyage dépend du physique du sujet (voir la suite). S'il ne résiste pas à cette drogue, il tombe immédiatement dans l'inconscience et reste profondément endormi. Tant que les effets durent, il ne peut être réveillé sauf en lui administrant un stimulant exceptionnellement puissant (certainement par injection). Il n'existe aucun antidote à ce sérum.

Pour déterminer la durée des effets sur un individu particulier, calculez la moyenne de sa CON et de sa TAI et soustrayez-la à 24. Le résultat représente le nombre de minutes pendant lesquelles le sujet reste sous l'influence du sérum. (Attention, cette durée peut être accrue par surdose, comme expliquée précédemment.)

Par exemple, James est doté d'une CON de 9 et d'une TAI de 11, soit une moyenne de 10 (9+11 = 20 ; 20/2 = 10) et un résultat final de 14 (24-10 = 14). La drogue agira donc sur lui pendant 14 minutes. Le temps du séjour dans les Contrées du Rêve tel que perçu par le sujet sera bien sûr considérablement plus long (voir page 112).

Quiconque consomme une dose de Formule 4 apparaît dans la cour du Temple de Mordiggian à Zul-Bha-Sair, une cité des Contrées du Rêve. Le sérum est spécifiquement accordé sur le Dieu Charognard Mordiggian et le rêveur apparaît donc toujours au même endroit. Il ne passe pas par la Caverne de la Flamme, et ne traverse pas les différentes étapes du rêve telles qu'elles sont définies dans les règles de *L'Appel de Cthulhu*. Cela n'empêche pas les objets modernes de se transformer en leurs équivalents archaïques et autres métamorphoses. (De plus amples renseignements sur l'arrivée à Zul-Bha-Sair via le sérum figurent dans *La Maison des Morts*, page 124.)

Une analyse scientifique de la Formule 4 devrait intriguer le laboratoire qui la réalise. Les tests standard identifient immédiatement certains ingrédients : eau, saccharose et composés opiacés. D'autres sont en revanche inaccessibles aux analyses des années 40 (et même des années 90). Le composant le plus inquiétant semble bien être un organisme vivant monocellulaire. Immobile et inerte la plupart du temps, cet organisme n'est présent qu'en faible quantité. Malgré la part relativement importante d'opiacés qu'il contient, le sérum ne se comporte pas comme un narcotique. Le sujet ne ressent ni plaisir ni aucun autre effet, si l'on excepte l'inconscience (et, bien sûr,

Vu en test : une dose de chèvre

Au cours d'une partie test, une équipe d'intrépides investigateurs fait analyser un échantillon de Formule 4 par un laboratoire. Les résultats ne sont pas très engageants. La présence d'un organisme vivant dans le mélange, en particulier, décourage les investigateurs d'essayer eux-mêmes la mixture.

Après diverses discussions, l'équipe décide de se lancer dans l'expérimentation animale. Une chèvre, achetée à un fermier des environs, est transportée dans un site camouflé où les investigateurs ont installé une sorte de Q.G. secret. C'est là que l'animal reçoit une injection de Formule 4.

Le Gardien décide qu'il n'y a pas de raisons pour qu'une chèvre ne subisse pas les (ne bénéficie pas des ?) effets du sérum exactement comme un humain et l'animal se retrouve donc dans les Contrées du Rêve. Dans le Monde de l'Éveil, les investigateurs observent l'animal qui sombre dans l'inconscience et dort ensuite profondément. Pendant ce temps, l'avatar onirique de la chèvre erre dans les rues de Zul-Bha-Sair sans qu'ils puissent le savoir. Heureusement pour elle, il n'est pas rare de rencontrer du bétail en liberté dans les rues de cette cité et quelques jets de Chance plus tard le Gardien décide qu'il n'est rien arrivé de grave à la voyageuse. La chèvre finit donc par se réveiller saine et sauve, sans que les investigateurs soient beaucoup plus avancés sur les effets du sérum. Leur cobaye ne pouvant décrire exactement son expérience, ils finissent par décider de courir le risque d'une expérimentation humaine et c'est ainsi qu'ils en viennent à jouer une partie de *La Maison des Morts*.

le rêve). Le sérum n'induit aucune dépendance ou autre effet secondaire dommageable tant que les doses consommées restent modérées.

Morton Hadley utilise régulièrement ce sérum pour se rendre à Zul-Bha-Sair dans les Contrées du Rêve. Il y reçoit ainsi enseignements et instructions. C'est pendant l'un de ces rêves qu'il a pris connaissance de sa nouvelle convocation en Guyane française. Quelques autres sectateurs ont sans doute déjà utilisé le sérum, mais c'est pour eux un événement rare. Si Hadley est tué, c'est son remplaçant comme chef du culte qui aura l'honneur de recevoir régulièrement des doses de sérum.

Le fournisseur de Hadley est un chimiste appelé Arnold Ricketts; il est décrit dans l'addendum suivant.

Pour des renseignements plus généraux sur le rôle du sérum dans le culte ou celui qu'il peut jouer dans la campagne, consultez le *Guide Préalable* page 23.

ADDENDUM

Le Chimiste

Ce sous-scénario optionnel se déroule à Boston et met en scène le fournisseur en Sérum de Rêve, alias Formule 4, de Morton Hadley. Si le Gardien ne souhaite pas le faire jouer, il lui suffit de supprimer tout indice pouvant conduire au Dr Ricketts

Le Dr Ricketts

Le producteur principal, mais peut-être pas unique, de Formule 4 est le Dr Arnold Ricketts. Ce diplômé de l'Institut de Technologie du Massachusetts (M.I.T.) est depuis plus de trente ans un professionnel de la chimie. C'est aussi un occultiste passionné et ce hobby l'a progressivement entraîné vers des cercles de plus en plus sinistres jusqu'à être recruté par le Culte Charognard.

Extérieurement, le Dr Ricketts est un homme aimable qui ne montre en public que charme et élégance. La majeure partie de son revenu lui est assuré par la Continentale de Mine et Chimie. Cette firme détient des avoirs un peu partout en Amérique du Nord et du Sud et exploite diverses mines et usines de traitement chimique d'un bon rapport. Le Dr Ricketts n'est qu'un rouage insignifiant de la machine CM&C. Il est employé dans un des laboratoires de la société à Boston et travaille avec beaucoup d'autres à la conception d'un carburant synthétique.

Ricketts est en fait un chercheur relativement sympathique. C'est un bon chimiste, brillant par certains côtés, qui ne montre aucun des traits du savant fou typique. Il ne bave ni ne délire mais cela ne signifie pas qu'il est inoffensif. Les préparations qu'il invente représentent une menace certaine pour l'Humanité et, pour les tester, il exploite sans pitié les cobayes involontaires kidnappés par son assistant ou par les Goules. Quand son travail pour le culte est concerné, il ne montre pas plus d'humanité que le pire des prêtres.

Ricketts consacre tout son temps libre à la confection de la Formule 4 et au perfectionnement de formules inédites susceptibles d'accroître l'influence de sa nouvelle religion. Il a récemment engagé un assistant qui lui a été recommandé par la hiérarchie du culte. Ce Stuart Blackemore est très compétent et détient déjà une Maîtrise de Chimie.

Ensemble, les deux hommes peuvent assurer une production modérée de Sérum de Rêve et certains autres travaux. Les bonnes semaines, ils parviennent à créer jusqu'à deux ou trois doses du précieux liquide.

Le laboratoire de Ricketts se situe dans la cave de sa maison de Boston. Blakemore vit dans un appartement improvisé dans cette même cave et se trouve donc souvent dans la maison alors même que Ricketts travaille en ville. Un plan de cette habitation est donné page suivante. Seuls le sous-sol et le bureau sont décrits en détail, le reste du logis ne sortant en rien de l'ordinaire.

Le bureau

L'étage de la maison de Ricketts abrite un petit bureau où le maître des lieux conserve ses dossiers personnels et certains documents relatifs à son travail pour la CM&C. La pièce contient un bureau de bois et son fauteuil, un meuble classeur divisé par trois tiroirs, une table et deux chaises. Sur la table sont disposés une cafetière et un plateau avec tasses, crème et sucre. Le bureau renferme toutes sortes de documents sans réel rapport avec le scénario. Un téléphone est posé dessus.

Le meuble classeur est nettement plus intéressant mais verrouillé. Il faut pour l'ouvrir réussir un jet de Serrurerie (et donc avoir les outils appropriés) ou jouer de la pince-monseigneur. La Serrure a une FOR de 10. Ricketts garde les clés sur lui; elles peuvent donc être trouvées sur sa personne s'il est capturé.

Les tiroirs sont bourrés de documents qui, pour la plupart, ne présentent pas le moindre intérêt pour les investigateurs (déclarations de revenu, relevés bancaires, notes de services de la CM&C, etc.). Un des dossiers s'intitule toutefois "Formule 4". Il contient la liste des adresses d'expédition de Ricketts. Les personnes et sociétés énumérées par cette simple feuille tapée à la machine représentent toutes des cellules privilégiées ou des agents de réexpédition du culte; tous sont des destinataires autorisés du précieux liquide. Le premier de chaque mois impair, Ricketts expédie du sérum à la moitié de ces contacts. À l'occasion, il envoie des colis hors calendrier pour satisfaire des requêtes spéciales. Cette liste est accompagnée d'une collection d'étiquettes adhésives imprimées à ces mêmes adresses. Ricketts compte bien accroître sa production et pouvoir alimenter avant un an chaque contact tous les mois. Les suites qui peuvent être données à cette découverte sont traitées en page 104. La liste elle-même est reproduite dans l'Aide de Jeu n° 2 (page 115).

La cave de Ricketts

On peut descendre dans la cave par l'escalier de l'entrée ou directement par un escalier extérieur, du côté ouest de la maison. Ce dernier donne sur une porte de chêne très solide. Elle est verrouillée par un loquet et un cadenas intérieurs. De l'extérieur, elle ne peut donc être ouverte que par la force (et avec fracas – FOR 17).

La cave se divise en trois zones. Il y a d'abord la réserve qui contient de vieux meubles, un chauffe-eau démonté, etc.

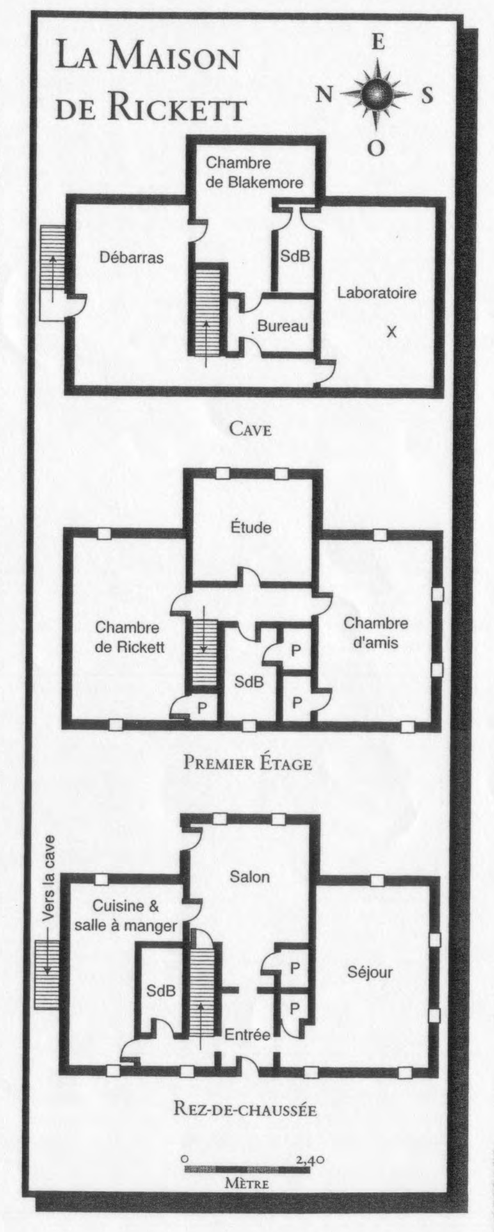
Vient ensuite l'appartement de Blakemore. Il comprend trois pièces : une chambre, une salle de bains et un petit bureau. On ne peut y accéder qu'à partir de la réserve ou du laboratoire (il n'y a pas d'accès extérieur). La chambre est petite et banale. Un tapis couvre le sol. Un petit revolver calibre 22 de tir sur cible est rangé dans le tiroir de la table de nuit, ainsi que quelques dizaines de cartouches de même calibre. Le bureau, mal entretenu, contient une petite table, quelques meubles à étagères, une chaise tournante et un bureau. L'unique éclairage se fait par les lampes posées sur la table et le bureau. Ce dernier est couvert de livres, notes, tasses à café et peut-être même un sandwich entamé. Les étagères sont chargées d'ouvrages et publications scientifiques relatifs à la chimie et à la microbiologie. Un examen des livres montre qu'ils sont pour la plupart récents et qu'ils proviennent parfois de la bibliothèque personnelle de Ricketts au rez-de-chaussée. Un des meubles à étagères abrite un assortiment de livres d'occultisme qui, d'en l'ensemble, semblent aussi avoir été empruntés à Ricketts. Cette collection ne contient aucun tome du Mythe à moins que le Gardien ne juge bon d'en inclure certains.

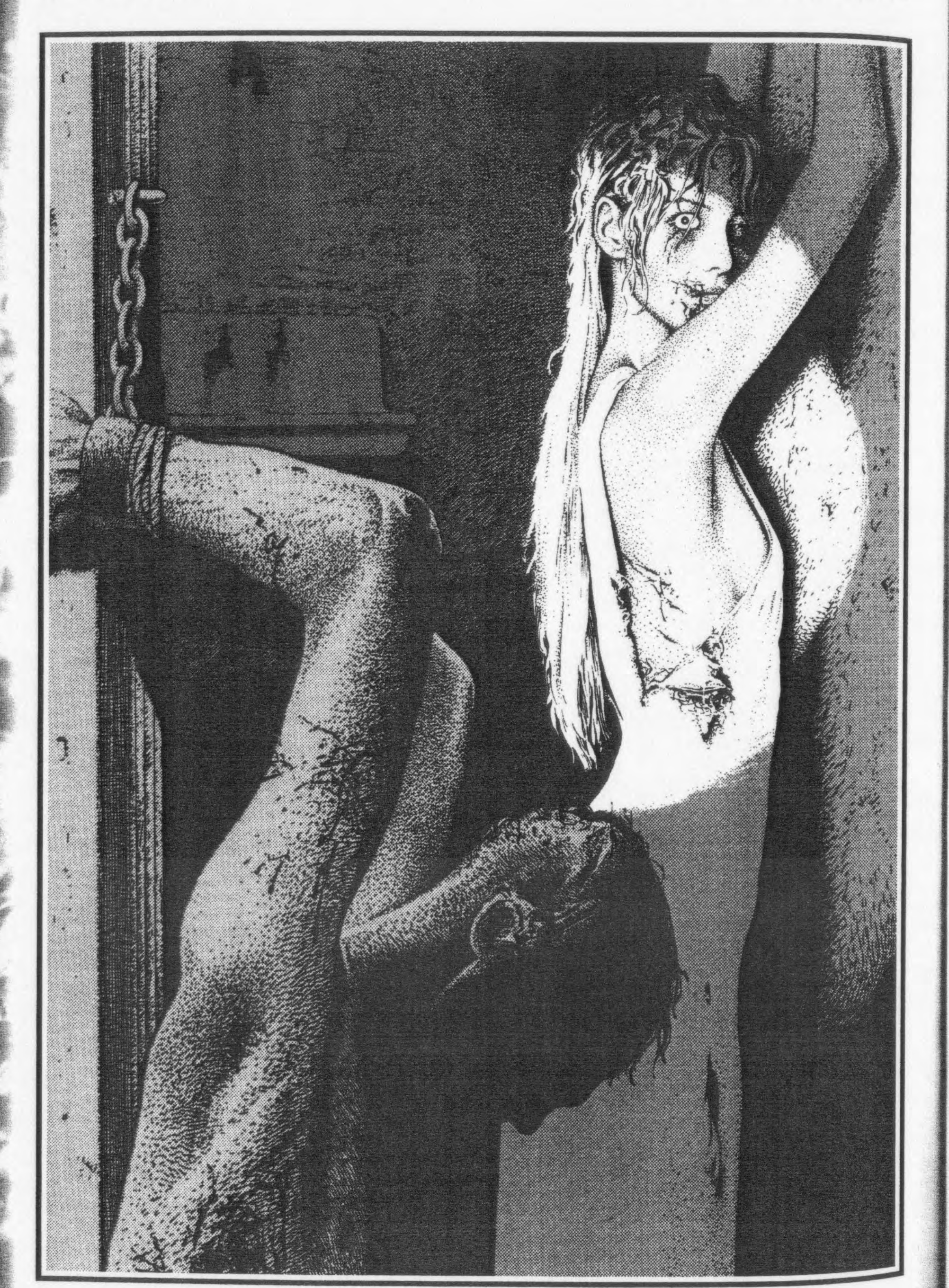
La troisième et dernière partie de la cave est le laboratoire. Cette grande pièce, propre et bien rangée, contient tout l'équipement nécessaire à un laboratoire de chimie. La plupart du temps, une mixture quelconque est en cours de préparation. Un vase à bec plein d'un liquide puant chauffe sur un brûleur; des mélanges multicolores courent à l'intérieur d'un réseau complexe de tubes de verre reliant divers distillateurs et réservoirs. Un chimiste qui entrerait ici serait impressionné par la qualité de l'équipement et par son entretien; il aurait en revanche bien du mal à déterminer le but des opérations en cours.

Le sol du laboratoire comporte une trappe non dissimulée (le x sur le plan). Elle donne sur un puits de brique qui descend dans une deuxième cave. Des barreaux de fer fixés dans une des parois du puits forment une solide échelle. Cette deuxième cave est décrite page 103.

Une armoire d'acier verrouillée dans le coin nord-est livre éventuellement certaines réponses. Si les intrus n'obtiennent pas les clés de cette armoire forte auprès de Blackemore ou Ricketts, il leur faut forcer ses portes à la pince-monseigneur. Ce n'est pas une tâche facile puisqu'elles résistent avec une FOR de 15.

À l'intérieur, les étagères abritent des dizaines de flacons et pots de produits chimiques, drogues et sérums. Tous sont étiquetés et la plupart sont facilement reconnaissables (acide





La méthode scientifique.

nitrique, arsenic, mercure, morphine, soufre, acide chlorhydrique, etc.). Une étagère porte en revanche diverses fioles étiquetées "Formule 1", "Formule 2", "Formule 3", "Formule 4" et "Formule 5". Ces préparations sont décrites séparément en page 105.

Un autre élément inhabituel est entreposé ici. Près de la trappe, une caisse d'expédition banale contient plusieurs sacs mortuaires neufs qui servent bien sûr à évacuer les dépouilles des cobayes emprisonnés dans la deuxième cave. Posséder de tels sacs est bien insolite et les investigateurs qui les reconnaîtront pour ce qu'ils sont ne devraient pas manquer de s'y intéresser.

S'ils sont surpris ici, Blakemore et Ricketts ne sont pas véritablement désarmés. Toutes sortes de produits dangereux sont à portée de main et les deux hommes n'hésiteront pas à bombarder les investigateurs. L'un comme l'autre savent où sont les choses et ne risquent donc pas d'asperger leurs adversaires d'un vase d'eau tiède. Les projectiles les plus probables sont des fioles ou des cornues d'acide. L'investigateur touché doit faire un jet de Chance. En cas de réussite, l'acide est fort et inflige 1D4 points de dommages pendant 1D4 rounds. En cas d'échec, l'acide est encore plus fort et les dommages sont de 1D6 points pendant 1D4 rounds. Les vêtements offrent une certaine protection. On peut considérer que les tenues légères ou moyennes apportent 1 point de protection contre l'acide alors que des vêtements épais protègent de 2 points. Le Gardien devra décider combien de fois un vêtement particulier confère cette protection avant d'être détruit.

Blakemore et Ricketts défendront de leur mieux la maison contre les intrus, police y compris. S'ils jugent qu'ils ne peuvent plus éviter la capture ou la prise de la maison, l'un d'eux ou les deux tentent de provoquer un incendie, de préférence dans le laboratoire. Ce dernier contient toutes sortes de produits inflammables et il leur suffit donc de jeter une allumette dans la bonne caisse ou le bon baril pour que le feu tourne vite à l'explosion. Tous les produits inflammables de la pièce sont rapidement dévorés par les flammes, de même que tout l'oxygène. Si les intrus ne font pas immédiatement retraite (1 ou 2 rounds maximum), ils succombent très vite à la chaleur et aux fumées toxiques. Le feu gagne le reste de la maison en quelques minutes. Tout le bâtiment est en flammes bien avant l'arrivée des pompiers.

La deuxième cave

Ricketts doit bien sûr tester ses formules. La deuxième cave, qui ne figure pas sur les plans officiels de la maison, emprisonne deux cobayes involontaires et contient la dépouille d'un troisième.

Cette cave est une pièce unique de 3 mètres sur 3. Les murs et le sol sont en brique; le plafond de bois est soutenu par de lourdes poutres. Plusieurs jeux de menottes sont fixés dans les murs. La pièce ne contient rien d'autre qu'un évier sale, les invités de Ricketts, leurs excréments et les restes des quelques repas qui leur ont été servis. La puanteur est donc abominable et les excréments ne sont pas seuls responsables; un cadavre se décompose ici depuis quelque temps.

La première victime est un clochard, Milo Prath. Blakemore l'a attiré à l'intérieur en lui promettant un petit boulot et un repas. Depuis qu'il est prisonnier, il a subi diverses expériences dont un test de la Formule 5. Jusqu'à présent les mutations lui ont été épargnées. Ses caractéristiques sont données dans la section PNJ, page 106, mais il n'est plus qu'une ombre, une enveloppe humaine vidée de sa substance par les affres de la terreur.

La victime n° 2 est Wilma Cander, une prostituée locale. Blakemore avait requis ses services mais, une fois dans la maison, il l'a emprisonnée dans la deuxième cave pour qu'elle serve de cobaye à Ricketts. Elle n'a subi jusqu'à présent que quelques tests et examens préliminaires. Aucune préparation originale ne lui a été injectée quoique Ricketts prévoie sans doute de poursuivre sur elle ses tests de la Formule 5. Ses caractéristiques sont données avec celles de Milo dans la section PNJ, page 106.

La troisième victime est morte. Toujours enchaîné au mur, l'homme a rendu le dernier souffle il y a quelques jours déjà mais Blakemore n'a pas encore trouvé le temps de le mettre en sac et de s'en débarrasser. Les documents dans son portefeuille l'identifient comme James Hodder. Des recherches sur ce nom montrent qu'il était représentant au porte-à-porte. La maison de Ricketts n'était vraiment pas le bon endroit pour vendre une encyclopédie. Le maître des lieux était justement en mal de cobaye et Hodder a été reçu à bras ouverts. L'homme est malheureusement décédé d'une injection de Formule 5. Ce n'est pas la toxicité de la drogue qui l'a tué mais ce qu'il a vu dans les Contrées du Rêve. Il a eu le malheur de se matérialiser au cœur même du temple de Zul-Bha-Sair (un événement extrêmement rare que le Gardien ne devrait pas mettre en scène à moins d'être décidé à tuer à coup sûr un investigateur) et son cœur n'a pas résisté à la vue du Dieu Charognard tourbillonnant devant lui.

Note au Gardien : La jeune Kate Roscommon pourrait aussi être emprisonnée ici (voir page 108). Dans ce cas, elle ne devrait avoir subi aucun test, son kidnapping étant encore trop récent.

Libérer les victimes devrait être la première action des investigateurs. Milo écume et délire; il est incapable de la moindre parole ou action cohérente. Wilma est terrorisée mais elle est en mesure d'expliquer les circonstances de son enlèvement; elle peut donc témoigner contre Ricketts et (surtout) Blakemore. En revanche, elle ignore tout du culte et ne peut apporter aucun renseignement à ce sujet.

Note au Gardien : Si, pour quelque étrange raison, la campagne a jusqu'à présent (ou tout au moins dernièrement) manqué d'horreur et de carnage, le Gardien peut décider qu'un des prisonniers de la deuxième cave exhibe les mutations parfois induites par la Formule 5 (probablement Milo Prath). La créature est dans ce cas encore menottée au mur et ne représente donc qu'un danger limité, quelle que soit l'horreur qu'elle peut inspirer. Si cette option est utilisée, Ricketts ne sait probablement toujours pas que son cobaye s'est transformé en une horreur bestiale. Quand ce dernier s'éveillera, il se servira de sa force surhumaine pour briser ses chaînes et se mettra en chasse. Les investigateurs qui ne souhaitent pas

détruire la créature (ou pas encore) mais préfèrent la garder inconsciente penseront peut-être à lui injecter une dose de Formule 4 ou 5. Son séjour dans les Contrées du Rêve s'en trouvera allongé et elle restera endormie un peu plus longtemps.

Conclusion

Les investigateurs s'intéressent normalement à Ricketts, soit parce qu'ils le soupçonnent de participer aux activités du culte, soit en vérifiant la signification d'indices encore inexpliqués. Une action contre lui pourrait prendre place pendant le scénario *Pâture du Dieu* et ne concerner éventuellement qu'une partie de l'équipe. Les investigateurs pourraient aussi ne s'intéresser au chimiste qu'en toute fin de campagne.

Dans tous les cas, il n'est pas difficile de régler le problème Ricketts. On considère que l'équipe est victorieuse si Ricketts est tué ou emprisonné, ou si son laboratoire est complètement détruit. Ricketts, même s'il réussit à s'échapper, ne peut pas facilement en rebâtir un autre. Si ses notes ont effectivement été détruites, il lui faudra sûrement des dizaines d'années pour recréer sa formule et il risque fort de mourir sans avoir achevé sa tâche. Blakemore n'est qu'un simple assistant et, malgré ses compétences, il est incapable de fabriquer le Sérum de Rêve sans Ricketts, ni le réinventer de son côté.

La tournure que prend ce sous-scénario dépend entièrement du Gardien et de ses joueurs. Il ne devrait normalement constituer qu'un bref épisode de la campagne et n'occuper tout au plus que quelques jours de temps de jeu. Si les investigateurs réussissent à éliminer le danger Ricketts en détruisant son laboratoire ou en lui en interdisant définitivement tout accès, ils gagnent chacun 1D6 points de SAN. La mort ou l'emprisonnement du chimiste leur apporte encore 1D4 points de SAN supplémentaires. Si le mutant (décrit page 105 et 106) s'échappe, chaque investigateur perd 1D8 points de SAN. Sa destruction rapporte au contraire 1D8 points de SAN.

La liste de destinataires

C'est une piste royale que le Gardien peut exploiter au maximum ou éliminer complètement. Cette liste de bénéficiaires du travail de Ricketts est mentionnée page 100. Une fouille de la maison permet de s'en emparer et de remonter ensuite à nombre d'agents du culte. L'Aide de Jeu n° 2 reproduit cette liste (page 115).

Si le Gardien souhaite rallonger la campagne, il tient là un bon moyen d'introduire d'autres scénarios. En essayant de retrouver les destinataires désignés par cette liste, les investigateurs pourraient découvrir toutes sortes de situations fascinantes. Ces scénarios additionnels risquent, en revanche, d'obscurcir le but principal de la campagne et ils devront être sérieusement préparés pour ne pas nuire à son efficacité. Si le Gardien préfère se simplifier la vie, il n'a qu'à faire disparaître cette liste du bureau. On suppose dans ce cas que Ricketts préfère, pour des raisons de sécurité, ne garder aucune trace écrite de ses destinataires. Dans un même ordre d'idée, il peut avoir déposé des dossiers détaillés sur ses diverses formules dans un endroit à l'abri de tout investigateur, policier ou sectateur rival. Le Sérum de Rêve pourra alors réapparaître dans la campagne quels que soient les efforts de l'équipe.

PNJ

Dr ARNOLD RICKETTS
Chimiste dément, 54 ans
Description : page 100
Nationalité : Américain

FOR 8	DEX 12	INT 17	CON 10	APP 10	POU 9
TAI 10	ÉDU 21	SAN 0	Chance 45		PV 10

Bonus aux dommages : +0.
Éducation : Doctorat de Chimie et Maîtrise de Microbiologie (M.I.T.).
Compétences : Bibliothèque 77 %, Biologie 50 %, Botanique 54 %, Chimie 85 %, Conduire Automobile 25 %, Crédit 56 %, Droit 9 %, Écouter 25 %, Électricité 45 %, Géologie 16 %, Histoire 32 %, Lancer 40 %, Mécanique 46 %, Médecine 35 %, Mythe de Cthulhu 21 %, Occultisme 40 %, Persuasion 40 %, Pharmacie 61 %, Photographie 24 %, Physique 19 %, Premiers Soins 40 %, Trouver Objet Caché 37 %, Zoologie 20 %.
Langues : Allemand 76 %, Anglais 95 %, Français 10 %, Latin 50 %.
Attaques : Lancer de Fioles d'Acide 40 %, 1D4 ou 1D6 par rounds pendant 1D4 rounds (dans le laboratoire seulement).
Sortilèges : Contacter une Goule Inférieure.

STUART BLAKEMORE
Assistant de Ricketts, 24 ans
Description : page 100
Nationalité : Américain

FOR 14	DEX 15	INT 14	CON 16	APP 12	POU 10
TAI 13	ÉDU 15	SAN 0	Chance 50		PV 15

Bonus aux dommages : +0.
Éducation : Maîtrise de Chimie (Université de Stanford).
Compétences : Bibliothèque 60 %, Biologie 40 %, Botanique 45 %, Chimie 65 %, Conduire Automobile 39 %, Écouter 51 %, Électricité 46 %, Géologie 4 %, Histoire 35 %, Lancer 40 %, Mécanique 55 %, Médecine 21 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Occultisme 19 %, Persuasion 30 %, Pharmacie 38 %, Premiers Soins 40 %, Trouver Objet Caché 59 %, Zoologie 15 %.
Langues : Allemand 40 %, Anglais 88 %, Latin 45 %.
Attaques : Arme de Poing 31 %, 1D6 (revolver calibre 22); Coup de Poing 56 %, 1D3 + bd; Lancer de Fioles d'Acide 40 %, 1D4 ou 1D6 par rounds pendant 1D4 rounds (dans le laboratoire seulement).
Sortilèges : Contacter une Goule Inférieure.

Les Formules de Ricketts

L'armoire forte contient diverses fioles étiquetées "Formule 1", "Formule 2", etc. Neuf fioles (quatre doses chacune) de Formule 4 sont conservées ici ; leur description et celle de leurs effets se trouvent en page 99. Voici le détail des autres.

Formule 1 (poison violent)

La Formule 1 est un liquide rose, épais et opaque, dont l'odeur rappelle un peu celle de la farine. Elle correspond à une première tentative de Ricketts d'obtenir un Sérum de Rêve. C'est en fait un poison violent qui a tué plusieurs animaux cobayes ainsi qu'un humain (un sujet involontaire, bien sûr). L'armoire renferme 2 fioles de cette substance, chacune contenant 8 doses. Chaque dose, ingérée ou injectée, représente un poison de TOX 15. Si la CON du sujet a le dessous, il est d'abord saisi de crampes d'estomac. Son corps entier est ensuite secoué de spasmes incontrôlables et 1D6+2 rounds plus tard, la victime meurt en vomissant ses entrailles liquéfiées sur tout ce qui l'entoure (perte de 1/1D6 points de SAN pour les témoins). La prise de plusieurs doses accroît la TOX du poison tout en diminuant le temps de réponse (deux doses correspondent donc à une TOX 30 et provoquent la mort en 1D3+1 rounds).

Formule 2 (drogue à forte dépendance)

Il s'agit encore d'un Sérum de Rêve raté. La Formule 2 est un liquide inodore d'aspect plaisant, couleur lavande et transparent. Il s'administre de la même manière que les Formules 1 et 4. Il n'est pas mortel mais sa TOX est de 16. La victime qui rate son jet de CON connaît une euphorie complète pendant 1D10 minutes, suivie d'une euphorie modérée pendant 1D10 heures. Durant cette période, elle n'est pas capable de pensée cohérente (et s'en fiche) et délire incessamment dans toutes les langues qu'elle connaît. Le seul avantage pratique qu'elle tire de cette situation est un doublement de sa CON qui vient accroître ses points de Vie et sa capacité de supporter la douleur. Cette drogue induit toutefois une forte dépendance, tant physique que psychologique (il faut obtenir un jet sous POU x 1 pour être épargné par cette dépendance). L'armoire ne contenant que 3 fioles de 4 doses chacune, l'investigateur qui tombe sous le coup de cette dépendance épuisera rapidement cette réserve. Un individu dépendant qui ne peut plus subvenir à ses besoins de drogue souffre terriblement de l'état de manque. Il n'est libéré de son addiction qu'après avoir perdu 1/1D6 points de SAN (en option 1D2/1D8) et 1 point de CON permanent.

Formule 3 (Sérum de Rêve vicié)

La Formule 3 ressemble en tout point à de l'eau. Son ingestion reste sans effets ; elle n'agit que si elle est injectée dans le sang (seringue). Associée à une TOX 17, elle provoque immédiatement l'inconscience chez les sujets qui ratent leur jet de CON (ceux qui réussissent résistent aux effets de la drogue et ne risquent rien). Le corps physique entre dans un coma permanent pendant que l'avatar onirique de la victime rejoint Zul-Bha-Sair dans les Contrées du Rêve. Aucun retour dans le Monde de l'Éveil n'est possible et quand le corps de la victime finit par mourir, son esprit disparaît avec lui. L'armoire renferme 3 fioles de cette préparation, chacune contenant 4 doses.

Formule 5 (Sérum de Rêve vicié surpuissant)

La Formule 5 est une variation expérimentale de la Formule 4 et son apparence est identique. Elle agit exactement comme sa formule mère mais la durée d'efficacité est doublée et la TOX portée à 21. Ricketts et Blakemore n'ont, en revanche, pas encore repéré son effet secondaire. Dans certains cas fort rares, la Formule 5 perturbe le sujet au niveau génétique. Cela se produit chaque fois que le jet de CON du sujet est un échec grave (le Gardien devra donc demander celui-ci même quand le sujet ne cherche pas à résister à la préparation). Les micro-organismes du sérum s'activent alors et le sujet inconscient est saisi de tremblements. Pendant un nombre de rounds égal à sa CON, son corps va se transformer jusqu'à devenir une horrible caricature d'être vivant. Le résultat est une masse vaguement bipède, verruqueuse, écailleuse et purulente. Des membres supplémentaires peuvent apparaître et le visage se creuser d'une gueule caverneuse hérissée de crocs. Cette transformation est permanente et frappe aussi bien le corps physique que l'avatar onirique. La SAN est immédiatement et irrévocablement ramenée à 0 et toute connaissance ou apprentissage sophistiqué perdu. Le sujet n'est plus désormais qu'un monstre dénué d'intelligence mais pas de ruse instinctive. Une seule chose l'intéresse : la nourriture. Il chasse dans les Contrées du Rêve jusqu'à ce qu'il soit tué ou que le sérum cesse de faire effet. Quand il s'éveille dans le Monde de l'Éveil (peut-être entouré d'amis qui espèrent encore réparer les dégâts du sérum), il cherche immédiatement une proie à attaquer. Le seul point positif de ce processus réside dans l'inconscience initiale de la victime ; la tuer ne demande alors qu'un peu de courage. D'autres renseignements sur cet horrible mutant sont donnés page suivante.

LES VICTIMES DE RICKETTS

	Milo Prath	Wilma Cander
FOR	13 (7)	11
DEX	8 (7)	14
INT	10 (8)	10
CON	11 (8)	11
APP	7 (5)	11
POU	8 (8)	11
TAI	12 (12)	11
ÉDU	10 (8)	10
SAN	14 (14)	46
Chance	40 (40)	55
PV	12 (10)	11
bd	+0 (+0)	+0
Âge	45	20

Compétences : Si la situation le demande, au Gardien de leur accorder des compétences appropriées.
Armes : Chances de base.
Note :

- Milo est affaibli par les expériences qu'il a subies et par ses conditions de détention. Ses caractéristiques s'en ressentent. La première colonne représente ses caractéristiques normales, la seconde (entre parenthèses) celles qui le définissent quand il est découvert dans la deuxième cave. La plupart ont bien sûr été revues à la baisse. Après une période de convalescence (et, de préférence, un suivi médical) de quelques semaines, il devrait récupérer ses caractéristiques normales. Il a aussi perdu une bonne partie de sa SAN, mais seule une thérapie intensive la lui rendra.
- Milo n'est affecté par aucune mutation génétique malgré l'injection de Formule 5 qu'il a subie. Cependant, si le Gardien le désire, il peut exhiber quelques traces mineures d'instabilité génétique, quelque chose que Ricketts aurait pu ne pas remarquer (exemples : un doigt surnuméraire, un œil rouge, une odeur incompréhensible, ses pores sécrètent une sorte de mucus, etc.).

LE MUTANT DE RICKETTS

Cette créature n'existe que dans le cas, très rare, où une utilisation de la Formule 5 s'accompagne effectivement de son improbable effet secondaire tératogène. Les multiplicateurs donnés ici s'appliquent aux caractéristiques initiales de la victime.

FOR	x 2,5
DEX	x 1,5
INT	x 0,3 (minimum 1)
CON	x 3,0
APP	x 0,0
POU	x 1,0
TAI	x 1,0
ÉDU	x 0,0
Déplacement	10
Armure	1D2 points de cuir verruqueux
Perte de SAN	1/1D8

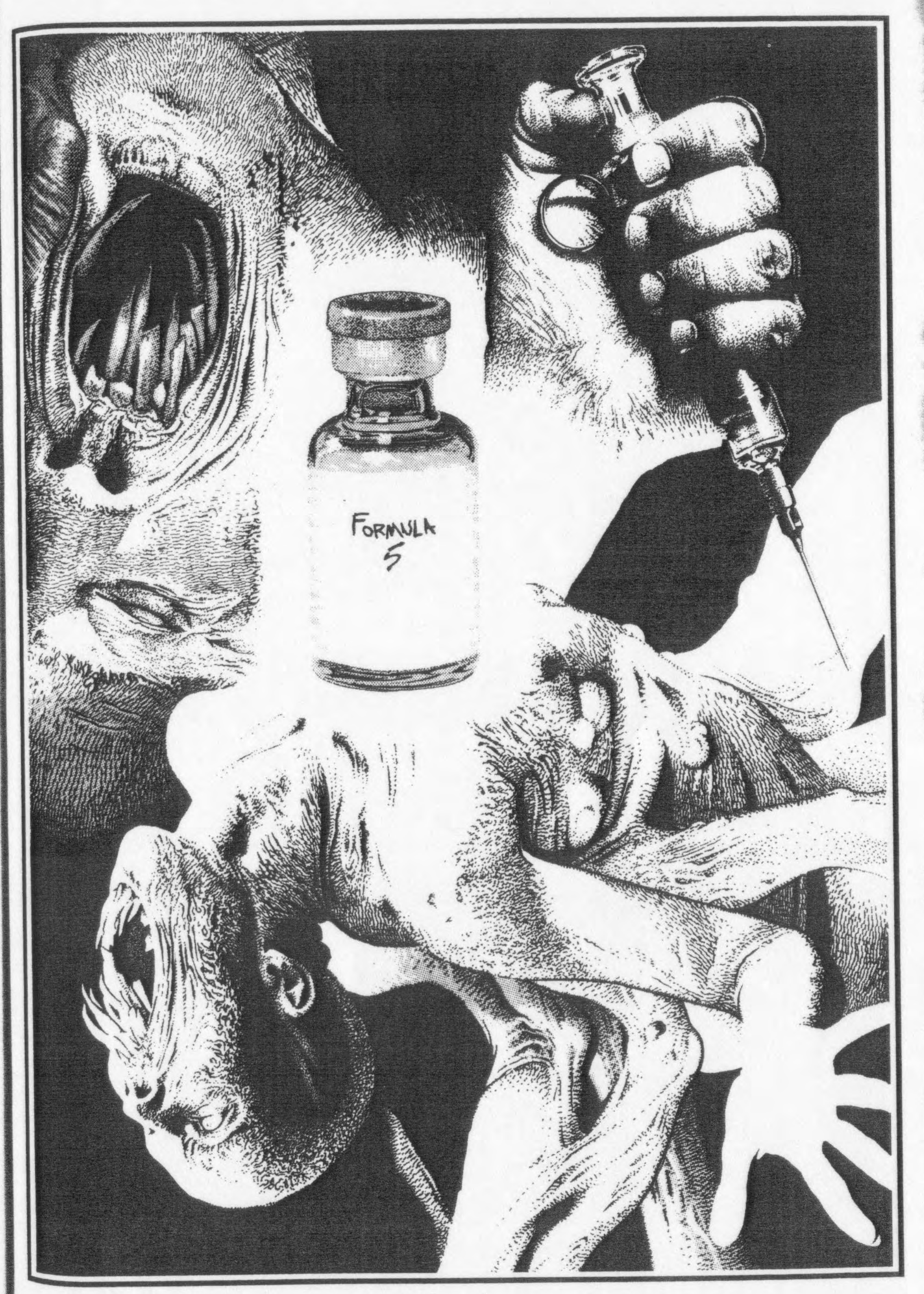
Compétences : Toutes les compétences, langues y compris, sont ramenées à 0 %. La créature acquiert, par contre, les compétences suivantes : Discrétion 75 %, Écouter 75 %, Esquiver 50 %, Grimper 75 %, Nager 50 %, Sauter 75 %, Se Cacher 75 %, Trouver Objet Caché 75 %.

Si la victime avait déjà certaines de ces compétences, elle conserve ses scores initiaux quand ils sont supérieurs.
Armes : Griffes 50 %*, 1D6 + bd ; Morsure 35 %, 1D4**.

* Si le score en Coup de Poing de la victime était supérieur à 50 %, il devient le score de Griffes du mutant.

** La morsure du mutant inocule une toxine bénigne. Si la cible rate son jet de CON sur la Table de Résistance (TOX 7), elle est vaguement affaiblie et perd 1 point en FOR et en DEX pendant 1D10+10 minutes.
Note : Ce mutant est une insatiable machine à tuer, dépourvue de sentiment ou d'intelligence. Il continue à tuer jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cible en vue. C'est alors qu'il se met à manger. Malgré sa taille relativement modeste (il conserve la TAI de l'humain qu'il était), il dévore jusqu'à 1 point de TAI par minute. Il engouffre tout ce qui lui tombe sous la dent : chair, vêtements, cheveux ou os, et ne s'interrompt que pour recracher les parties métalliques comme les boutons ou boucles de ceinture.

Le voir désarticuler sa mâchoire pour engloutir un corps suffit à faire perdre 1/1D6 points de SAN. Son appétit ne peut être assouvi quelles que soient les quantités dévorées et il digère presque instantanément sa nourriture. Cette créature ne dort jamais et, si elle est libérée, elle hante le voisinage de Ricketts et massacre quiconque croise son chemin, piétons, animaux domestiques, facteurs, etc. Elle est suffisamment rusée pour éviter les foules et ses tueries resteront sans doute longtemps sans témoins.



La condition inhumaine.

ADDENDUM

Kate Roscommon

L'enquête sur la disparition de Kate Roscommon a été conçue comme un sous-scénario optionnel de *Pâture du Dieu*. Au Gardien de décider s'il y a lieu de le faire jouer et comment l'insérer dans le scénario principal.

Les données de départ sont simples. Comme indiqué dans l'Aide de Jeu n° 5 (page 115), Kate Roscommon était sortie jouer avec des amies. Le soir venu, elle a pris congé de ses camarades de jeu pour rentrer chez elle. C'est à ce moment qu'elle a été vue pour la dernière fois. La date exacte de sa disparition est laissée à la discrétion du Gardien.

Kate a (ou avait) 7 ans. Son père, Patrick Roscommon, travaille comme trieur et facteur à la poste de Greenfield. C'est un immigrant irlandais qui élève seul sa fille. Son épouse, Sylvia, est morte d'une pneumonie quand Kate avait deux ans.

Les Roscommon habitent une maisonnette au nord de la ville, à moins de 1 kilomètre du Cimetière Northridge, devant lequel Kate passe souvent pour rejoindre ses amies.

Considérations préalables

Avant d'introduire ce sous-scénario, le Gardien doit déterminer ce que cache cette affaire et ce qui est arrivé à Kate.

Les possibilités sont innombrables. En voici quelques-unes ci-dessous. Mais rien n'empêche le Gardien d'en créer une autre plus en accord avec le tour que prend sa campagne ou conduisant les investigateurs vers des lieux ou gens intéressants.

- Kate a été kidnappée par une Goule en maraude sans que Morton Hadley et le culte de Greenfield soient d'accord ou même informés. Elle a été tuée et dévorée. Hadley est maintenant au courant de l'affaire et la coupable a été éliminée. Hadley espère que l'émotion suscitée par cette affaire ne se retournera pas contre le culte. Si les environs sont passés au peigne fin, des indices peuvent être découverts : des traces de Goule (sabots fendus d'une créature bipède), un lambeau de la robe de Kate ou une chaussure abandonnée. Au Gardien de décider du lieu où ces indices sont retrouvés.
- Kate avait décidé de faire un détour pour jouer près d'un cours d'eau voisin. Elle est tombée et s'est noyée. Son corps a été emporté dans un fossé ou dans le conduit de drainage et n'a pas encore été retrouvé. Quand il le sera, le shérif décidera rapidement que la mort est accidentelle.
- Kate a été remarquée par un étranger qui traversait la ville en voiture. L'homme l'a enlevée et immédiatement emmenée hors du Comté. Personne ne la reverra jamais. L'enlèvement n'avait rien de prémédité; il a été décidé dans l'instant. Une variante de cette possibilité pourrait impliquer le chimiste du Culte Charognard, Arnold Ricketts, ou son assistant, Stuart Blackemore. L'un des deux hommes pourrait avoir rendu une visite (très exceptionnelle) à Morton Hadley et enlevé l'enfant alors qu'il quittait la ville (il pourrait aussi l'avoir reçu des mains de Hadley). Dans ce cas, Kate est condamnée à servir de cobaye et réapparaît donc dans Le Chimiste (voir page 100).
- Un fermier local pédophile surveillait depuis quelque temps déjà plusieurs enfants des environs. Il s'est finalement décidé pour Kate et l'a enlevée alors qu'elle marchait seule sur la route déserte. Elle est maintenant détenue dans sa ferme et pourrait être sauvée par les investigateurs ou le shérif.
- Kate est furieuse contre son père qui se montre très strict avec elle. Elle a fugué et se cache quelque part. Elle finira par être retrouvée et ramenée à son père.
- Kate est terrifiée par son père qui abuse d'elle. Elle s'est enfuie et a réussi à se glisser dans un camion de livraison. Elle est maintenant sortie du Comté de Franklin. Sa découverte éventuelle est laissée à la discrétion du Gardien. Certains indices de sa présence dans le camion pourraient être découverts quand il repasse à Greenfield.
- Kate a été attaquée par un chien alors qu'elle rentrait chez elle. Elle s'est enfoncée en courant dans les bois (près du cimetière peut-être) en cherchant à échapper à l'animal. Le chien l'a sérieusement mise à mal avant de l'abandonner. La battue du shérif ne l'a tout simplement pas repérée. Elle est gravement blessée mais toujours vivante et pourrait être retrouvée par une seconde recherche. En l'absence de soins, elle ne survivra cependant pas plus d'un jour ou deux.
- Des rêves de gloire et de fortune plein la tête, Kate a fugué pour rejoindre l'Olaf Brothers Circus. Elle retrouve le cirque à sa prochaine étape, peut-être après s'être glissée dans un lot de matériel forain. Quand elle se fait connaître, le personnel la renvoie chez elle ou décide de l'adopter (au choix du Gardien). Si les investigateurs pensent au cirque, il n'est pas difficile de la retrouver. Les étapes sont décidées longtemps à l'avance et il suffit de lire les quotidiens régionaux ou d'interroger les journalistes qui traitent ce type de sujets pour les connaître.

Bénéfices potentiels

Des investigateurs sagaces ont de quoi tirer parti de l'affaire Roscommon. S'ils réussissent à convaincre le shérif que la fillette se trouve aux Pompes Funèbres Beckwith ou au Cimetière Northridge, ou même qu'elle est y détenue contre sa volonté, le scénario peut connaître une fin rapide (et peut-être violente). Si Hadley réussit à s'échapper avec quelques autres sectateurs, il avance alors la date de son voyage en Guyane française.

Mais, pour ce faire, les investigateurs doivent présenter des arguments convaincants. Le Shérif Taggert ne forcera pas la porte de l'entreprise Beckwith sans de bonnes raisons. C'est une affaire respectable et son propriétaire exerce une certaine influence au plan local.

L'enquête

Ce qui suit n'est pas une analyse détaillée de l'enquête. Seuls quelques éléments clés sont traités mais le Gardien devrait parvenir à boucher les trous sans problème. Ces éléments devront bien sûr être adaptés par le Gardien suivant l'explication qu'il a choisie pour la disparition de Kate.

Entretien avec Patrick Roscommon

Patrick peut être un père attentionné ou autoritaire au choix du Gardien. À moins d'être impliqué d'une manière quelconque dans la disparition de sa fille, il répond honnêtement et sans détour à toute personne respectable qui prétend l'aider à retrouver Kate. Il risque cependant de signaler au shérif tous comportements suspicieux ou questions bizarres ("Avez-vous déjà vu des hommes-chiens dans le cimetière?").

Recherches sur place

Une seconde battue des environs, éventuellement conduite avec l'aide des voisins ou du shérif, peut être fructueuse ou vaine. Si Kate est toujours aux alentours (morte ou vivante), elle a des chances d'être retrouvée. Le Gardien peut aussi décider de la découverte de certains indices. Si Kate a été enlevée, les chercheurs tombent peut-être sur une chaussure ou un autre objet personnel. Si elle a été attaquée par un chien, des traces de lutte ou des empreintes de pattes sont repérées. Dans les autres cas, toute recherche est vaine mais les investigateurs ne peuvent pas le savoir d'avance.

Recherches dans les archives

Aucun document intéressant n'est archivé. Les registres du tribunal ne contiennent que l'acte de naissance de Kate. Patrick Roscommon est locataire de sa maisonnette. La mère défunte est enterrée au Cimetière St. Jude; son corps a été ou pas emporté par les Goules, au choix du Gardien.

Entretiens avec les voisins

Une opération porte à porte peut apporter des indices intéressants suivant ce qui est effectivement arrivé à Kate. Quelqu'un a, par exemple, repéré un homme ou un véhicule suspect. La pertinence d'un tel témoignage dépendra bien sûr de l'explication choisie par le Gardien.

Entretiens avec les enfants

Cette fois encore, tout dépend de ce qui est arrivé à Kate. Si elle a été enlevée, les enfants ont vu quelqu'un rôder dans les environs plus tôt dans la journée. Ce suspect peut même leur avoir parlé ou offert des bonbons. Si le fermier pédophile est bien coupable, son récent intérêt pour les enfants (et Kate tout spécialement) est mentionné.

Les Pompes Funèbres Beckwith

Dans le cas où Kate aurait été tuée par une Goule, une perquisition de l'entreprise (conduite légalement par le shérif ou illégalement par les investigateurs) mettra éventuellement à jour des preuves de sa présence sur place. Une robe ensanglantée est, par exemple, retrouvée dans la chaufferie de la cave, attendant d'être brûlée. Kate pourrait même être détenue dans cette cave en prévision de quelque abominable rituel. Quoi qu'il en soit, une fouille complète de l'entreprise se révèle décisive pour le scénario.

Conclusion

Quels que soient ses résultats, cette enquête annexe risque d'avoir des répercussions sur l'attitude de la communauté. Les investigateurs qui passent pour des défenseurs du veuf et de l'orpheline ont un meilleur contact avec les notables, les commerçants, etc. Le shérif peut aussi apprécier leur aide mais s'ils se montrent agressifs ou irrespectueux des lois, il risque aussi de la trouver gênante (y compris en cas de succès). Si les investigateurs sauvent la fillette, ils vont même bénéficier un certain temps du statut de héros local. Leurs relations avec les habitants de Greenfield et même le shérif s'en trouveront grandement facilitées mais leurs noms et photographies apparaîtront dans les quotidiens locaux, voire dans ceux de Boston. Le culte risque d'être alerté par cette publicité et sera en mesure d'identifier plus facilement tel ou tel investigateur par la suite.

Au pire, les investigateurs risquent de se voir eux-mêmes accusés d'un rôle quelconque dans la disparition ou la mort de Kate. Cette tournure des événements est peu probable mais le culte pourrait profiter de l'occasion pour se débarrasser d'investigateurs trop entreprenants en déposant des preuves contre eux à leurs domiciles ou dans leurs chambres d'hôtel. Au Gardien de décider de la nature de ces preuves, mais des investigateurs devenus suspects risquent d'être traités en parias et confrontés à toutes sortes de difficultés. Même en réussissant à démontrer leur innocence, ils auront du mal à rétablir leur réputation, en particulier s'ils sont étrangers au Comté.

Les conséquences sur la Santé Mentale des investigateurs sont données page 86. Le Gardien ne doit pas hésiter à faire intervenir d'autres bonus ou pénalités.

ADDENDUM

Les tunnels de Greenfield

Au cours de leur enquête, les investigateurs risquent à tout moment de tomber sur un accès au réseau des tunnels goules. Dès le début du scénario, ils peuvent être amenés à violer une sépulture (peut-être alertés par des bruits souterrains) et mettre ainsi à jour un puits goule. En fin de scénario, ils devraient réussir à s'introduire dans l'entreprise de pompes funèbres et donc découvrir le tunnel qui part de la cave.

La découverte de ces tunnels pourrait avoir des conséquences majeures. Le Shérif Bill Taggert, s'il en apprend l'existence, souhaite garder la chose secrète pour éviter toute panique. Les investigateurs pourraient en revanche chercher à les explorer de leur côté, tout particulièrement s'ils ne sont pas conscients de l'amplitude du problème et de la véritable nature de la société goule.

Ces tunnels n'ont pas été introduits par l'auteur pour exterminer l'équipe. Des investigateurs subtils ou discrets ont beaucoup à apprendre s'ils réussissent à s'y glisser sans être repérés et à les quitter avant que les Goules aient eu le temps de préparer leur riposte. Les intrus n'ont en revanche aucune chance de purger le réseau des Goules qui l'habitent. Ces créatures hantent un complexe immense ; elles peuvent toujours se retirer vers d'autres zones ou même créer très rapidement d'autres tunnels.

Si les Goules commencent à organiser leur défense ou une poursuite, l'équipe a tout intérêt à fuir vers la plus proche sortie. Même des groupes bien armés ont tout à craindre des tactiques goules. Une équipe qui réussirait à tuer quelques-unes de ces créatures se verrait rapidement confrontée à des attaques plus subtiles. Les éboulements constituent un moyen bien pratique de se débarrasser des intrus et les Goules fouisseuses peuvent approcher leurs adversaires par-derrière, par-dessous ou par-dessus alors que ceux-ci sont obligés de suivre le tracé des tunnels. Une fois les Goules alertées, la destruction des intrus humains n'est plus qu'une question de temps.

Note au Gardien : Dans les tunnels, les Goules jouent sur leur terrain et le Gardien ne doit pas hésiter à leur accorder tous *les avantages de cette situation.*

L'entrée

Deux accès aux tunnels peuvent être découverts par les investigateurs : l'ouverture dans la cave de l'entreprise Beckwith et une tombe pillée par les Goules.

La majeure partie du complexe creusé sous Greenfield est assez éloignée de la surface. Si ce n'était pas le cas, les terrassiers creusant des fondations ou des passages d'égouts l'auraient découvert depuis longtemps. La plupart des tunnels se trouvent, en fait, à plus de 25 mètres de profondeur et certains s'enfoncent même beaucoup plus bas dans le sol et la roche mère. La nappe phréatique est le principal paramètre qui limite cette profondeur. Des tunnels, creusés sous son niveau étant condamnés à se remplir d'eau, n'existent pas. Les tunnels ne s'approchent de la surface que sous les cimetières de la région.

Note au Gardien : Il n'est pas déraisonnable de supposer que les Goules ont pu contourner ce problème de nappe phréatique d'une manière ou d'une autre. Si le Gardien le souhaite, il peut donc exister des tunnels plongeant à des profondeurs stupéfiantes, des tunnels qui accèdent peut-être à quelque monde souterrain peuplé de créatures autrement plus terrifiantes.

C'est à partir de ce complexe bien établi que les Goules accèdent parfois aux tombes. Elles creusent alors un puits vertical ou quasi-vertical entre le plus proche tunnel et la tombe visée. Le cercueil (quand un cercueil a bien été utilisé) est ensuite descendu au niveau du tunnel et vidé de son contenu. Généralement, il est ensuite refermé et replacé dans la tombe, et le puits rebouché. Ces puits entre la surface et le réseau des tunnels n'existent donc que quelques jours, au mieux une semaine ou deux.

Cette méthode a fonctionné de manière très satisfaisante à travers les siècles. Dans les rares cas d'exhumation, le cercueil est vide mais aucun tunnel ne vient trahir le passage des Goules. La conclusion logique est donc que des pilleurs de tombes ont violé la sépulture et emporté la dépouille. Ce système a permis aux Goules de garder leur existence secrète et ceux qui viennent à partager ce secret sont systématiquement réduits au silence ou trop prudents pour parler.

Si ce chemin doit être utilisé pour accéder au réseau des tunnels goules, il faut rouvrir une tombe récemment pillée. Le cercueil n'a peut-être pas encore été remis en place ou le puits d'accès n'est peut-être pas encore rebouché. (Imaginez un peu la scène. Des investigateurs armés de pelles hissent un cercueil hors de sa tombe et constatent qu'il est vide. L'un d'entre eux saute alors au fond du trou à la recherche d'indices. Le fond de la tombe ne résiste pas au choc et s'écroule. Les compagnons de l'intrépide investigateur ont à peine le temps de le voir disparaître en hurlant dans le puits qui s'est brusquement ouvert sous ses pieds.)

Pour repérer une tombe visitée par les Goules, le mieux est de surveiller une sépulture récente. La rubrique nécrologique du quotidien local constitue un document vital pour qui veut connaître le programme des enterrements. Il est alors possible d'entendre les Goules au travail (un instrument amplificateur, comme un stéthoscope, serait le bienvenu). Pour le non initié, ces bruits peuvent se traduire par une perte de 1/1D6 points de SAN. Soulignons que les Goules bénéficient d'une audition supérieure. Des allers et venues dans le cimetière ne manquent pas de les alerter. Seuls les investigateurs qui restent immobiles et aux aguets pendant que les Goules travaillent réussissent à les espionner. Les Goules ne violent pas les tombes quand elles savent que des gens arpentent le cimetière au-dessus de leurs têtes et c'est d'ailleurs pour cela que leurs pillages n'interviennent normalement que la nuit.

Aucune carte des tunnels goules n'est fournie. Le réseau est beaucoup trop étendu et sa nature tridimensionnelle ne facilite pas la cartographie. La plupart des tunnels sont horizontaux (ou presque) mais toutes les pentes sont possibles et les nombreux conduits qui relient les divers niveaux apparentent un peu les terriers goules à une ruche.

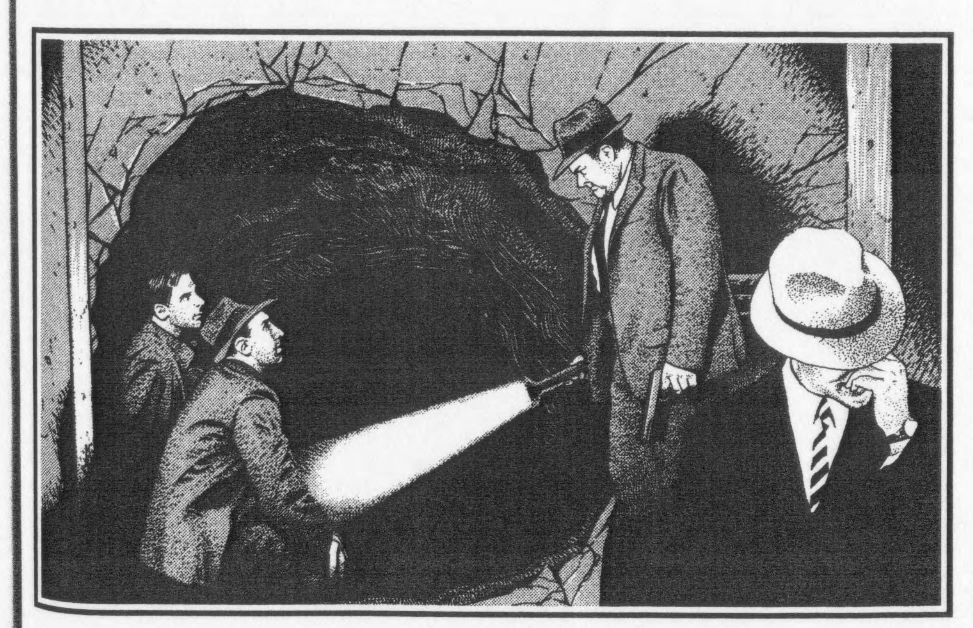
Les investigateurs qui s'enfoncent effectivement dans l'univers souterrain des Goules (et nombre d'entre eux refuseront sagement de s'engager sur un terrain si défavorable) pénètrent sans doute dans le réseau par un puits découvert sous une tombe ou par le tunnel qui débouche dans la cave des Pompes Funèbres Beckwith. Une fois qu'ils sont dans ce réseau souterrain, il revient au Gardien de développer sa propre carte. Elle n'a pas besoin d'être très étendue car l'équipe décidera sûrement assez vite de rebrousser chemin ou se trouvera rapidement assaillie par des hordes de Goules. Le Gardien devra pourtant garder à l'esprit la nature tridimensionnelle du complexe goule et les difficultés de déplacement que peuvent rencontrer des humains (surtout des humains mal équipés) dans un tel environnement.

Les Gardiens sans cœur n'accorderont pas le moindre butin aux courageux aventuriers qui ont osé s'enfoncer dans les profondeurs et traiteront simplement les tunnels comme un piège mortel. Il est pourtant raisonnable d'y placer quelques indices intéressants, des objets pillés dans les cercueils permettant de remonter à leurs propriétaires défunts, par exemple. Un prisonnier humain, kidnappé en surface, pourrait même être découvert et délivré. Bref, le Gardien peut facilement modifier ou amplifier cette partie du scénario pour satisfaire ses joueurs.

Rencontres dans les tunnels

Il revient au Gardien de décider si les intrus rencontrent effectivement des Goules dans les tunnels. Si les investigateurs entrent sans être repérés, ils ont de bonnes chances de pouvoir explorer librement le complexe pendant un certain temps. Ils finiront bien par rencontrer des Goules solitaires, mais s'ils les éliminent sans fracas, la visite peut continuer. Les coups de feu, hurlements de douleur et autres bruits violents réveillent en revanche des échos dans tous les tunnels et alertent immanquablement d'autres Goules. Ces créatures bénéficient d'une ouïe très supérieure à celle des humains et le Gardien ne devra pas hésiter à jouer de cet avantage.

Si le Gardien souhaite déterminer aux dés le moment d'une rencontre, il lance 1D6 toutes les dix minutes de temps de jeu. Un 1 ou un 2 indique que 1 ou 2 Goules apparaissent. D'autres Gardiens préféreront programmer les rencontres en fonction des nécessités du suspens et de la mise en scène. Les caractéristiques des Goules rencontrées sont données page 97. Il s'agit systématiquement de Goules Inférieures.



Les terriers goules.

ADDENDUM

Les Contrées du Rêve

Le Royaume des Ombres offre deux méthodes d'accès aux Contrées du Rêve. Il y a d'abord le Sérum de Rêve qui peut être obtenu dans *Pâture du Dieu* et *Quand Tombent les Ténèbres*. Le second est le Portail physique situé dans le grand temple du culte en Guyane française. Ces deux moyens de transport sont très différents tant par leurs effets secondaires que par la procédure à suivre.

L'entrée dans les Contrées du Rêve par la voie du sommeil est grandement facilité quand on utilise le Sérum de Rêve. Celui-ci peut être administré par injection ou ingestion et les effets sont les mêmes dans les deux cas. Le sérum endort le sujet et expédie son avatar onirique dans les Contrées du Rêve. Le point d'arrivée est systématiquement le temple de Mordiggian à Zul-Bha-Sair. Si plusieurs investigateurs utilisent ensemble le sérum, ils arrivent ensemble dans les Contrées du Rêve. Le sérum et ses effets sont décrits en détail page 99.

Accès onirique

Pendant le rêve, 1 heure de sommeil terrestre équivaut à 1 semaine d'existence dans les Contrées du Rêve (1 minute dans le Monde de l'Éveil correspond donc à 168 minutes dans les Contrées du Rêve). Une dose de Sérum de Rêve, appelé aussi Formule 4, n'agit que pendant un temps déterminé (voir page 99 la description du sérum et de ses effets). L'individu moyen (CON et TAI de 12) reste une douzaine de minutes réelles sous l'influence du sérum et donc 2016 minutes dans les Contrées du Rêve (33,6 heures).

Les Contrées du Rêve sont un monde à part entière, un monde en retard de quatre ou six siècles par rapport au nôtre. Quand un rêveur pénètre dans cet étrange domaine, tous les objets qui l'accompagnent sont transformés en équivalents des Contrées du Rêve. Une lampe torche se transforme, par exemple, en lampe à huile des Mille et Une Nuits. Un fusil se métamorphose en javelot ou en arc alors qu'un pistolet devient une dague ou un cimeterre. Les rêveurs interagissent ensuite normalement avec les habitants des Contrées du Rêve.

Quand un rêveur finit par se réveiller, il fait un jet d'idée. En cas d'échec, il ne garde aucun souvenir de son rêve, ni aucun droit à améliorer son expérience. Si le jet est réussi, il se souvient de tout ce qu'il a vu ou fait et exécute ses jets d'expérience normalement. S'il est tué dans les Contrées du Rêve, le rêveur se réveille immédiatement et perd 1D20 points de SAN. Il ne peut plus trouver dans ses rêves le chemin des Contrées du Rêve, même avec l'assistance du sérum.

Dans les Contrées du Rêve, les pertes de SAN n'ont pas les mêmes effets que dans le monde réel. Les gains de points de SAN se font, par contre, de la même manière. Les pertes sont infligées de la manière habituelle mais leurs conséquences diffèrent. Les pertes de 20 % et plus impliquent un jet sur la Table des Effets Cauchemardesques (voir la règle de *L'Appel de Cthulhu* Cinquième Édition p. 194). Si toute la SAN est perdue, la victime perd la raison et meurt dans le monde réel. Dans les Contrées du Rêve, son avatar onirique devient un monstre (le monstre que le Gardien jugera le plus approprié à la situation; dans notre cas une Goule semble tout indiquée).

Accès physique

Cette campagne n'offre qu'une seule possibilité d'accès physique aux Contrées du Rêve : le Portail installé au cœur du Temple de Mordiggian en Guyane française (voir page 171).

Cette voie d'accès est beaucoup plus dangereuse que celle ouverte par le Sérum de Rêve. Quand le voyageur pénètre ainsi dans les Contrées du Rêve, tout son équipement est remplacé par l'équivalent local (voir plus haut). Quand il réintègre le Monde de l'Éveil, il n'y a pas de transformation inverse. Pour quelqu'un qui entre physiquement dans les Contrées du Rêve, la mort a les mêmes conséquences que dans le monde réel : il est mort – point. Son corps, et tout ce qu'il avait sur lui, ne réapparaît jamais dans le Monde de l'Éveil.

Soulignons que dans de nombreux cas, il peut être amusant ou intéressant de ramener quelques souvenirs d'un voyage physique dans les Contrées du Rêve. Pour les investigateurs de *Quand Tombent les Ténèbres*, cette métamorphose définitive de l'équipement n'a toutefois rien d'amusant. Le seul Portail physique qu'ils connaissent se trouve dans le Temple de Mordiggian, au fin fond de la Guyane française. Quand ils quitteront les Contrées du Rêve, ils ne disposeront plus de l'équipement spécialisé indispensable pour voyager dans la jungle (à supposer qu'ils l'aient emporté dans le temple et de l'autre côté du Portail). Pire, ils devront se défendre avec des armes archaïques contre des adversaires sans doute équipés d'armes à feu. Ils peuvent bien sûr essayer de se rééquiper en piochant dans les stocks des sectateurs mais sans doute au prix de quelques émotions fortes.

Notes sur les règles

Il est facile de passer à côté, mais la Cinquième Édition des règles de *L'Appel de Cthulhu* contient un chapitre sur Les Contrées du Rêve et celui-ci propose deux compétences, Rêver et Savoir Onirique, qui n'apparaissent pas dans le chapitre Système de Jeu et Compétences. La compétence Savoir Onirique peut rendre quelques services dans cette campagne et les investigateurs reçoivent automatiquement un score de base égale à la moitié de leur score en Mythe de Cthulhu. Rêver n'a en revanche guère d'utilité pour atteindre Zul-Bha-Sair. Il est donc inutile de tenir compte de cette compétence (mais voir l'encart de la page suivante).

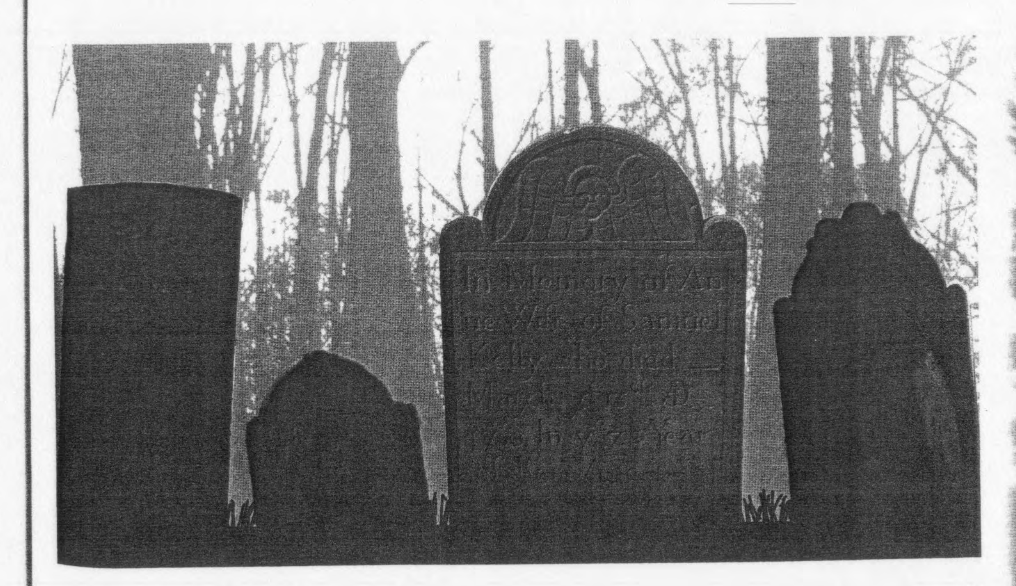
Rêveurs expérimentés

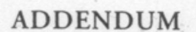
Fort peu de scénarios Contrées du Rêve ont été publiés et cet univers semble rarement utilisé par les adeptes de *L'Appel de Cthulhu*. Il n'est pourtant pas inconcevable qu'un ou plusieurs investigateurs se soient déjà rendus dans les Contrées du Rêve et qu'ils soient capables d'en retrouver le chemin dans leur sommeil. De tels investigateurs pourraient, semble-t-il, se passer des services du Sérum de Rêve ou du Portail physique du temple de Guyane française.

Avant qu'ils ne foncent vers leurs lits et commencent à rêver, le Gardien doit considérer ses options. Tout d'abord, la voie onirique standard passe par la Caverne de la Flamme où deux prêtres accueillent le rêveur avant de l'autoriser à descendre un escalier qui débouche dans un bois infesté de Zoogs.

Cela pose bien sûr problème puisque Zul-Bha-Sair se trouve en Zothique, une région des Contrées du Rêve très, très éloignée du point d'entrée habituel des rêveurs. Zothique ne figure pas sur les cartes publiées des Contrées du Rêve (c'est pour les besoins de cette campagne que ce continent est situé dans les Contrées – voir page 124) et il peut donc se trouver n'importe où, sans doute à des semaines ou des mois de voyage de la Caverne de la Flamme. Bref, le voyage par la voie onirique pourrait se révéler tellement long et dangereux que le raccourci par le Sérum de Rêve ou le Portail physique serait presque obligatoire. D'un autre côté, le Gardien pourrait décider qu'un rêveur choisit de se matérialiser à Zul-Bha-Sair ou même qu'un tel transfert peut être négocié avec les prêtres de la Caverne de la Flamme.

Si l'équipe compte quelques rêveurs expérimentés, le Gardien doit se décider dans un sens ou un autre : peuvent-ils gagner Zul-Bha-Sair directement (et comment?) ou devront-ils voyager pendant des semaines ou des mois dans les Contrées du Rêve avant d'atteindre leur but? Cette décision doit tenir compte du tour que prend la campagne, la bonne solution étant celle qui répond le mieux à ses besoins.





ADDENDUM

Aides de Jeu

Aide de Jeu n° 1A :
EXTRAIT DU REGISTRE DE L'AUBERGE BROAD STREET (MAI 1923)

Nom	Adresse	Chambre	Arrivée	Départ
M. & Mme. Mark Tyler	220 Reid. Hartford. Connecticut	3	3 mai	5 mai
Edmund Rickerson	23 Symmes Blvd, Worcester	8	4 mai	5 mai
M. & Mme. Quincy Merriwether	1100 Constitution Court, Boston	4	4 mai	6 mai
E. Corning	301 Flower Ln.. Boston	7	4 mai	5 mai
M. John D. Morehouse	111 Anderson Rd., Portland, Maine	1	4 mai	11 mai

Aide de Jeu n° 1B :
EXTRAIT DU REGISTRE DU COLONIAL HOTEL (MAI 1928)

Nom	Adresse	Chambre	Arrivée	Départ
Emily Rowe	2551 McBride, Boston	105	26 mai	27 mai
Michael Richmond	621 Tappen Circle, N° 4, Boston	201	27 mai	29 mai
Brian Merriwether		232	27 mai	19 juin
Laurence Carpar	3204 Exeter Place, Cincinnati, Ohio	234	27 mai	19 juin
M. J. I. Stanton	1 Bishop Drive, Providence, R.I.	112	28 mai	2 juin

Aide de Jeu n° 1C :
EXTRAIT DU REGISTRE DU COLONIAL HOTEL (OCTOBRE 1937)

Nom	Adresse	Chambre	Arrivée	Départ
M. & Mme. William Burke	304 Swing. N° 1, Hartford, Conn.	113	12 octobre	14 octobre
T. David Martin	2100 Harrison St. Boston	220	14 octobre	
Anne Merriwether		103	15 octobre	16 octobre
Mme. Ann McCall	500 King Street, Harrisburg, Penn.	201	15 octobre	16 octobre
P. Grath		204	16 octobre	20 octobre

AIDE DE JEU N° 3 :
EXTRAIT DE LIENS AVEC LE PASSÉ : LES COUTUMES FUNÉRAIRES DES INDIGÈNES DE NOUVELLE-ANGLETERRE

qui compliquent bien souvent le travail.

Il semble bien que le Comté de Franklin, Massachusetts, abrite un site semblable. Les propriétaires du Cimetière Northridge de Greenfield ont fait savoir par un article du Gazette & Courrier de Greenfield de mars 1890 que leur cimetière recouvrait certainement un important site funéraire indien. Ils avaient en effet découvert des artefacts indiens et des ossements sur une partie de leur terrain qui n'avait jusqu'alors pas été utilisée.

Les histoires qu'ont pu me raconter certains chamans indiens dont les tribus habitaient autrefois cette région corroborent cette découverte. Il est difficile de déterminer quelle tribu utilisait ce site puisque plusieurs d'entre elles vivaient dans les environs mais le site est probablement toujours à peu près intact. Cet état de fait ne saurait se prolonger longtemps puisque le cimetière s'agrandit constamment. Cette expansion devrait hélas perturber ou détruire un grand nombre d'artefacts.

Chapitre Trois 76

AIDE DE JEU N° 2 :
LES ADRESSES D'EXPÉDITION DE RICKETTS

(LE GARDIEN PEUT DACTYLOGRAPHIER UNE AUTRE VERSION DE CETTE LISTE SI D'AUTRES ADRESSES CORRESPONDENT MIEUX À SA CAMPAGNE.)

M. Morton Hadley
Pompes Funèbres Beckwith
500 Peaston Road
Greenfield Massachusetts

M. Roger T. Fiske
Transports et Messageries Fiske
1335 Green Street, Suite 201
Boston, Massachusetts

John Meierly
222 East Oak Street
Philadelphie, Pennsylvanie

Dr William D. Femm
315 Victory Blvd.
Malvern, Pennsylvanie

M. A. O. Jones
New Station Enterprises, Inc.
1400 McKinley Street
Trenton, New Jersey

M. Albertson
Expéditions Paulson S.A.
3000 Oceanside
New York City, New York

M. Oliver Smartly
44 Wilmington Court
Upper Bangor, Maine

AIDE DE JEU N° 4 :
ARTICLE DU GAZETTE & COURRIER DE GREENFIELD DATÉ DU 11 MARS 1890

UN SITE FUNÉRAIRE INDIEN À GREENFIELD ?

Uriah Beckwith, le propriétaire des Pompes Funèbres Beckwith, a confirmé aujourd'hui les rumeurs qui circulaient depuis une semaine environ. M. Beckwith a expliqué que ses fossoyeurs avaient récemment mis à jour d'anciens artefacts indiens ainsi que des fragments d'os. C'est en creusant des tombes dans une nouvelle section du cimetière que les fossoyeurs ont fait cette découverte. M. Beckwith a émis l'idée que le cimetière recouvrait un ancien site funéraire indien, un site antérieur à la fondation de Greenfield. Interrogé sur les conséquences possibles pour son entreprise, M. Beckwith a déclaré : "Ces objets n'ont pas véritablement de valeur et ne gênent en rien notre travail. L'idée d'être enterré là où des Indiens l'ont été ne semble choquer personne et je ne prévois donc aucun problème."

AIDE DE JEU N° 5 :
UN ARTICLE DU DAILY RECORDER-GAZETTE DE GREENFIELD SUR LA DISPARITION DE KATE ROSCOMMON.

DISPARITION D'UNE FILLETTE

La nuit dernière, Patrick Roscommon, le père de Kate Roscommon, 7 ans, a signalé au shérif la disparition de sa fille. D'après le Shérif Taggert, Kate jouait avec des amies cet après-midi-là et a été vue pour la dernière fois alors qu'elle les quittait pour rentrer chez elle.

Le Shérif Taggert a fait fouiller les alentours, les champs et les bois qui s'étendent autour du Cimetière Northridge. Aucune trace de la fillette n'a encore été retrouvée et le shérif demande à tous ceux qui détiennent des informations susceptibles de l'aider dans ses recherches de contacter ses services.

Kate portait une jupe à carreaux bleue et un corsage blanc. Elle mesure 1,22 mètre et pèse 27 kg. Elle a les yeux bleus et des cheveux châtain clair milongs. Si vous avez vu Kate Roscommon, contactez immédiatement les Services du Shérif du Comté de Franklin.

Aide de Jeu n° 6 :
Lettre de l'Ambassade de France à Morton Hadley

République Française

SECRÉTAIRE DE L'AMBASSADEUR, WASHINGTON D.C. USA

1er juillet 1940

Cher M. Hadley,

J'en suis désolé mais il ne m'est pas possible de répondre à vos questions sur la Guyane française à l'heure actuelle. Vous devez comprendre que les événements à Paris nous laissent dans l'obscurité quant à la situation des possessions françaises. Si vous décidez malgré tout de vous rendre en Guyane française, je vous conseille de vous montrer extrêmement prudent.

Respectueusement,

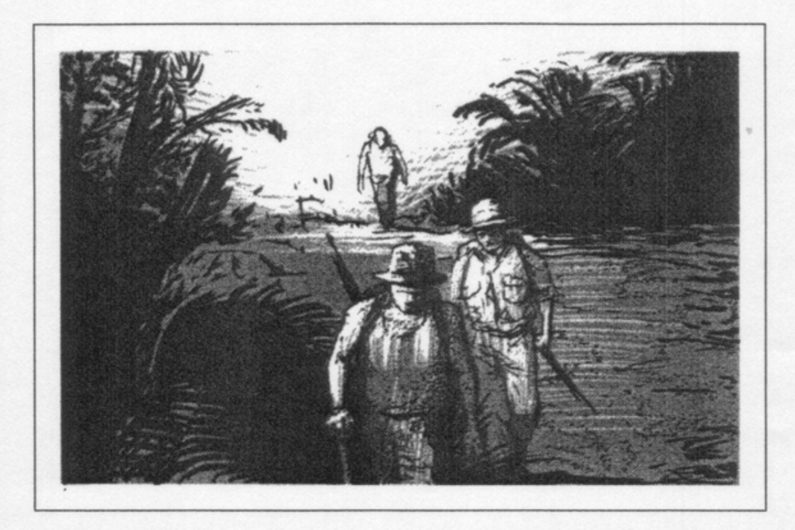
M. Stéphane Larousse

Aide de Jeu n° 7 :
Lettre de la hiérarchie du culte de Guyane Française à Morton Hadley

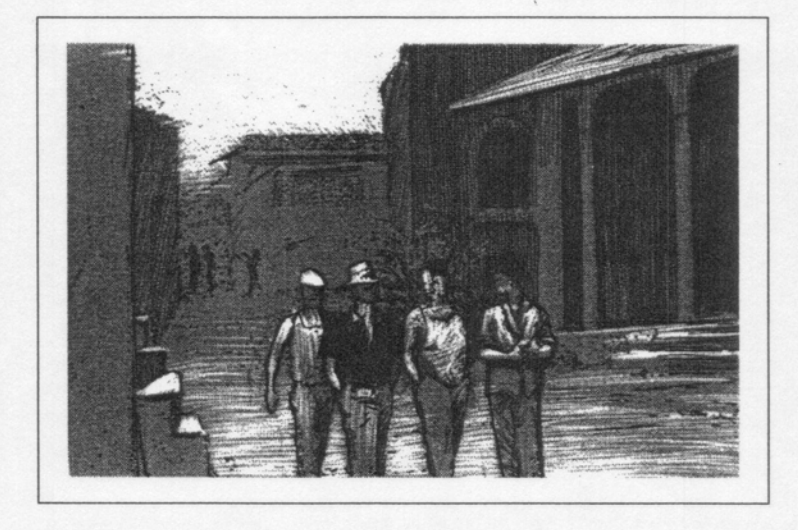
Hadley

Les prêtres de Zul-Bha-Sair vous l'ont dit, vous devez venir ici avant la fin de l'année. La France va tomber; rien ne peut la sauver. La confusion règne à Cayenne qui se trouve coupée de Paris. Personne ne contrôle plus vraiment la colonie. La guerre sert nos intérêts mais nous devons agir vite. Ne tardez pas; votre présence et celle de nos autres frères à travers le monde est vitale.

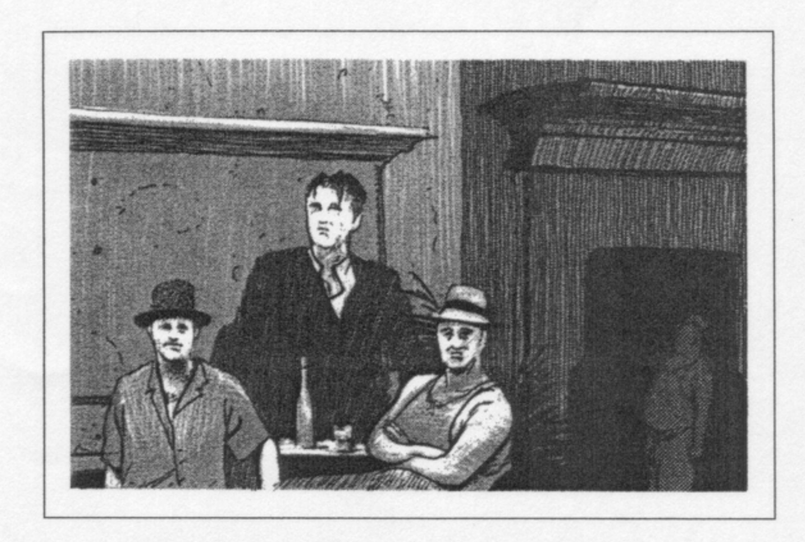
D



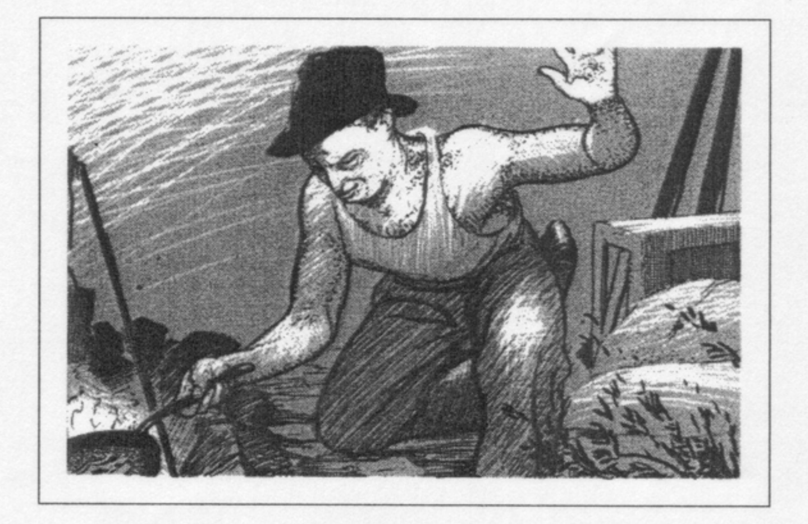
PHOTOGRAPHIE N° 1 :
Plusieurs hommes en sueur, des Européens apparemment, avancent péniblement en file indienne à travers une épaisse végétation. Ils suivent la berge d'une rivière et aucun ne prête attention au photographe. Ils portent des vêtements légers semblables à ceux stockés par les Pompes Funèbres Beckwith ou chez certains des sectateurs. (Trouvée chez Farley.)



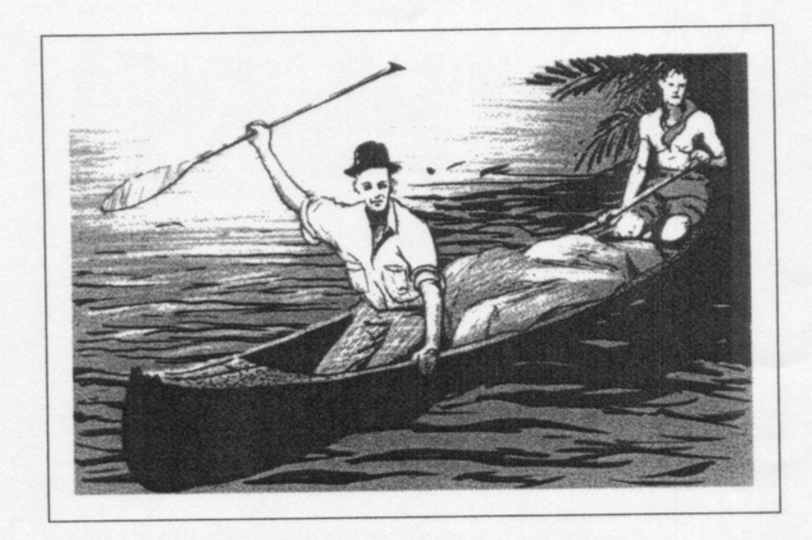
PHOTOGRAPHIE N° 2 :
Quatre hommes en tenue légère marchent dans une rue de village en terre battue. Les bâtiments ne portent aucune indication permettant de situer l'endroit. Ils pourraient être en Afrique ou en Amérique du Sud. Aucun indigène n'est visible non plus, à part peut-être au fond de la rue. Les quatre hommes semblent bien faire partie du groupe qui progressait sur la photographie précédente. (Trouvée chez Farley.)



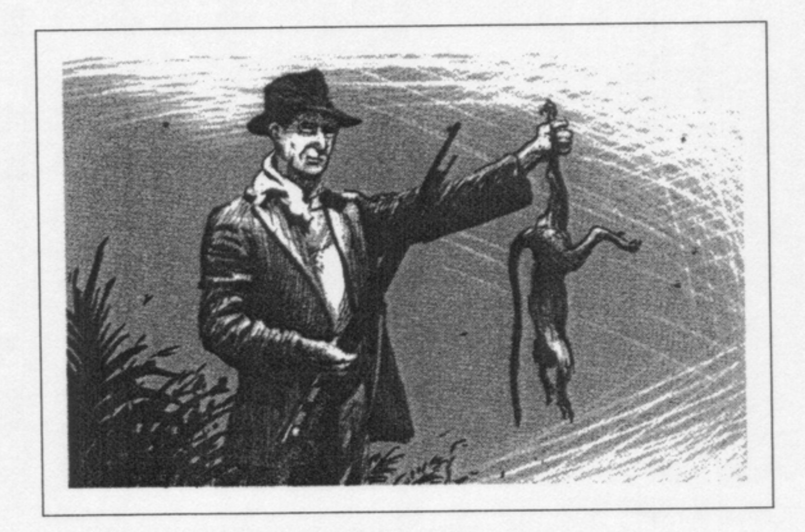
PHOTOGRAPHIE N° 3 :
Farley et deux autres hommes prennent la pose devant une taverne. Le village pourrait être celui de la Photographie n° 2. À l'arrière-plan, on distingue un homme qui pourrait être africain. (Trouvée chez Farley.)



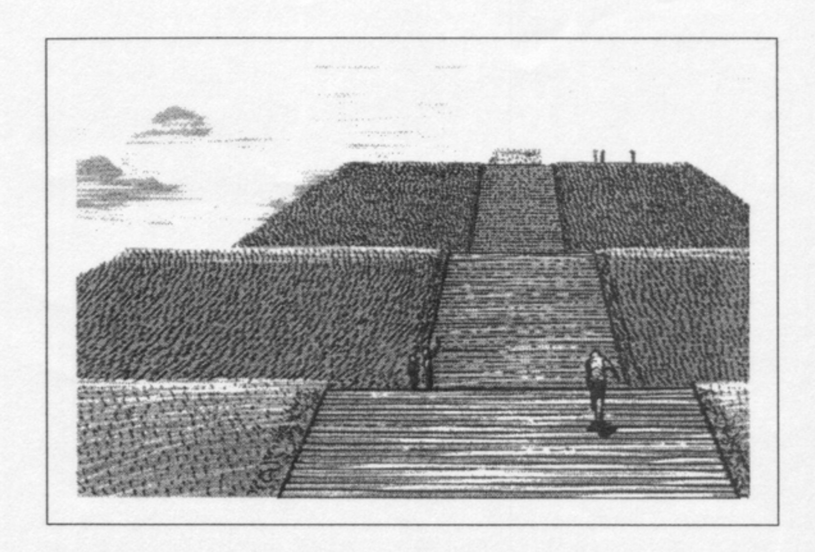
PHOTOGRAPHIE N° 4 :
Farley, en train de faire griller du bacon sur un feu de camp, salut le photographe de sa main libre. (Trouvée chez Farley.)



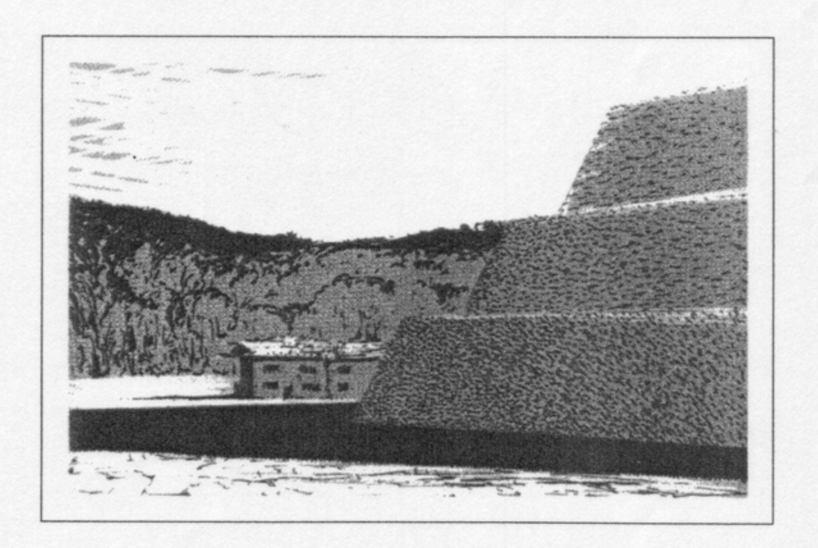
PHOTOGRAPHIE N° 5 :
Deux hommes, apparemment des Européens, guident un canoë sur un cours d'eau important. Le canoë est lourdement chargé et sa cargaison soigneusement protégée par une bâche. L'homme de proue salue le photographe de sa pagaie levée. (Trouvée chez Farley.)



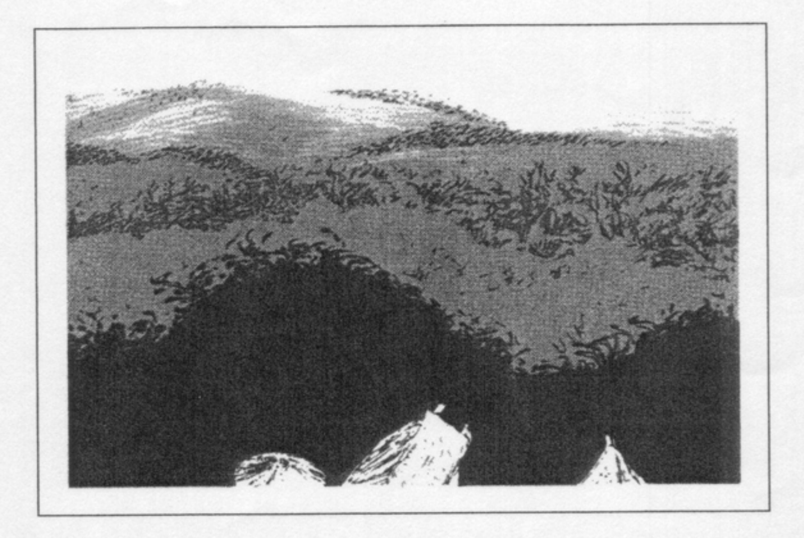
PHOTOGRAPHIE N° 6 :
Farley pose avec un trophée de chasse. C'est un singe laineux qui semble avoir été touché au torse. Cette photographie est particulièrement importante. Les autres auraient très bien pu avoir été prises en Afrique mais celle-ci prouve sans aucun doute possible qu'il s'agit de l'Amérique du Sud. Un jet de Zoologie réussi identifie l'espèce du singe, lequel ne se rencontre que dans le Nouveau Monde. (Trouvée chez Farley.)



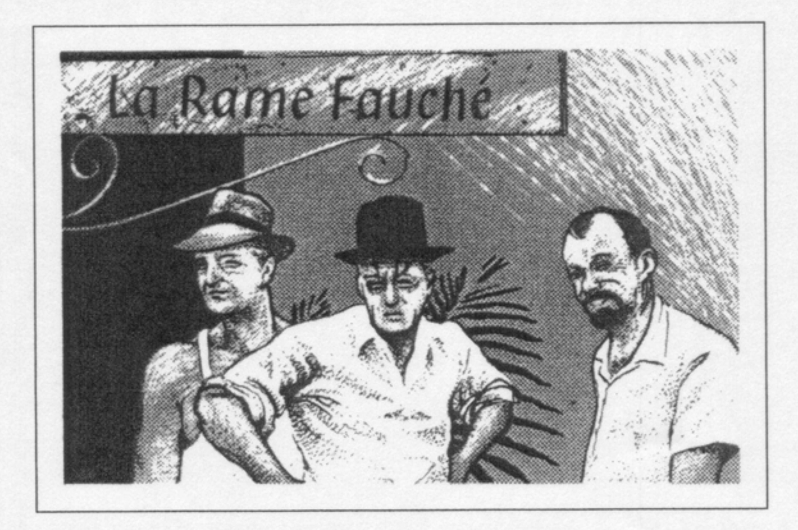
PHOTOGRAPHIE N° 7 :
Cette photographie (de même que les deux suivantes) est surprenante. Elle montre une grande pyramide à degrés, la face avant de celle-ci certainement. Un escalier particulièrement raide file jusqu'au sommet et quelques silhouettes sont visibles sur les marches. D'autres encore se tiennent au sommet de la pyramide. Le sommet plat de la structure porte un bâtiment cubique aveugle. Étrangement, la pyramide semble en parfait état, comme si elle avait été récemment érigée ou soigneusement restaurée. La réussite d'un jet d'Archéologie ou d'Histoire indique qu'elle pourrait être maya ou aztèque mais aucune sculpture ou bas-relief typique de ces cultures n'est visible. Les silhouettes sont lointaines mais certainement humaines. (Trouvée dans la chambre de Hadley.)



PHOTOGRAPHIE N° 8 :
Cette photographie montre cette fois-ci un des quatre coins de la pyramide. L'angle a changé et le photographe a dû s'éloigner de la structure. L'esplanade de pierre est bien visible et on distingue un bâtiment de pierre derrière la pyramide. (Trouvée dans la chambre de Hadley.)



Photographie n° 9 :
Prise du sommet d'une colline ou d'un bâtiment élevé (la pyramide des deux clichés précédent, en fait), cette photographie montre la jungle qui s'étend apparemment à l'infini. Au bas de l'image apparaissent quelques toits. Cette fois-ci encore, la réussite d'un jet d'Archéologie ou d'Histoire indique que ces bâtiments sont d'origine maya ou aztèque ou tout au moins influencés par ces cultures. (Trouvée dans la chambre de Hadley.)



Photographie n° 10 :
Cette photographie diffère radicalement des trois précédentes. Morton Hadley, Christian Butler et Daniel Wallis (décédé depuis) prennent la pose à Cayenne pendant leur voyage de 1936. Ils se tiennent devant ce qui doit être un bar. L'enseigne de "La Rame Fauché" est parfaitement visible. (Trouvée dans la chambre de Hadley.)

La Maison des Morts

Table des Matières Détaillée

CHAPITRE TROIS

La Maison des Morts

Clark Ashton Smith a pour une part inspiré ce scénario ; cette aventure peut donc très bien se jouer comme un jeu de rôle fantastique classique : épée et sorcellerie. Certains joueurs apprécieront ce changement de rythme. D'autres détestant cependant le genre, c'est au Gardien de décider s'il est judicieux d'intégrer ce scénario à la campagne. Ce dernier offre pas mal d'opportunités de collecte de renseignements et un aperçu dramatique de ce que pourrait être le règne de Mordiggian, mais ce n'est pas un élément clé du *Royaume des Ombres* et il peut être ignoré sans que cela change vraiment l'histoire.

Informations réservées au Gardien

La Maison des Morts est un scénario optionnel du *Royaume des Ombres.* Il permet aux investigateurs de rencontrer la source ultime du culte de Mordiggian et d'obtenir des informations utiles pour le combattre. Il existe deux voies d'accès principales à ce scénario. La première, et la plus facile, consiste à utiliser le Sérum de Rêve (alias Formule 4) que l'on peut se procurer à divers moments de la campagne. Ce sérum est décrit en détail page 99.

La seconde voie d'accès passe par un Portail physique. Le seul Portail de ce type offert par la campagne se situe dans le temple de Mordiggian en Guyane française. Il arrive cependant que des tunnels goules du Monde de l'Éveil rejoignent ceux des Contrées du Rêve, offrant ainsi une autre possibilité d'accès physique au domaine onirique. Aucun passage de ce type n'est décrit dans la campagne mais le Gardien peut en introduire un si la chose semble logique ou s'il choisit d'adapter la campagne à ses goûts ou ses besoins.

Soulignons que *La Maison des Morts* est présenté comme un scénario distinct mais qu'il sera certainement joué comme une extension de *Pâture du Dieu* ou de *Quand Tombent les Ténèbres.* Il est donc peu probable qu'il soit joué du début à la fin comme un scénario classique de *L'Appel de Cthulhu.* Dans la plupart des cas, seules certaines parties serviront effectivement.

Utiliser le Sérum

Le Sérum de Rêve n'agit que pendant un certain temps. Ses effets sont en revanche systématiquement les mêmes. Quiconque l'utilise tombe dans un profond sommeil et aucune méthode banale ne peut le réveiller. L'esprit du rêveur file de son côté dans les Contrées du Rêve. Avec le sérum, la destination est toujours la même : la cour du Temple de Mordiggian.

L'avatar onirique a une complète liberté de choix et de mouvement. Ce n'est pas parce qu'il apparaît dans la cour qu'il doit immédiatement entrer dans la pyramide. Il est même fort probable que les investigateurs préféreront tout d'abord s'en éloigner, redoutant les dangers qu'elle peut receler. À leur arrivée, la cour est déserte comme c'est généralement le cas. Ils peuvent librement sortir par les portes grandes ouvertes et disparaître dans les rues animées de la cité. Ils peuvent aussi se risquer à l'intérieur de la sombre pyramide. Les deux options sont traitées par la suite.

Zothique

Zothique est une création de Clark Ashton Smith (1893-1961) qui devait inexplicablement mettre fin à sa brillante carrière d'écrivain en 1937. Avec Zothique, Smith décrivait un monde fantastique dans le futur lointain de la Terre, un monde où tous les continents avaient sombré sous les océans. Zothique, sorti des eaux, est le dernier continent de la planète. Habité par une myriade de cultures, cette terre immense est le monde fantastique typique : la technologie est celle du Moyen Âge et la magie est omniprésente. La nécromancie, jugée malfaisante et interdite par la plupart des communautés du continent, est cependant l'élément clé de plusieurs histoires de Smith dont "Le Dieu Charognard".

Incorporer Zothique et ses terres, ses peuples, ses cités et ses cultures innombrables dans le décor des Contrées du Rêve n'est pas difficile et c'est ce qu'a choisi de faire l'auteur pour cette campagne. Il est bien sûr conseillé au lecteur de lire les récits de Smith… Cette importation pèche seulement par le fait que Zothique est censé être le dernier continent mais ce n'est pas un obstacle insurmontable. À un moment ou un autre, Zothique a forcément coexisté avec d'autres continents. Si ce n'était pas le cas, l'Humanité n'aurait pu le coloniser. On peut imaginer qu'il n'est sorti que récemment des eaux et que les autres continents sont entrés dans une phase de déliquescence progressive (qui se terminera au fond des mers). Le Zothique des Contrées du Rêve peut aussi rester strictement identique à celui de Smith s'il est interprété comme un reflet onirique du continent à venir.

Utiliser le Portail

Le Portail vers les Contrées du Rêve est un chemin d'accès plus périlleux. Il est extrêmement difficile de l'atteindre dans le scénario *Quand Tombent les Ténèbres* et le traverser fait courir au voyageur le risque d'une mort définitive dans les Contrées du Rêve. Pire, il l'envoie dans les profondeurs du Temple de Mordiggian à Zul-Bha-Sair.

Cela ne laisse guère de choix aux investigateurs. S'ils ne font pas retraite via le Portail, ils doivent se risquer dans la pyramide qui loge Mordiggian lui-même. Si la chance est avec eux, ils passent inaperçus ou bénéficient de l'effet de surprise, mais une horde de prêtres en robes pourpres peut les attendre en embuscade de l'autre côté du Portail. Et seule une chance incroyable sauvera alors les investigateurs de leur rage fanatique.

Zul-Bha-Sair

Cette sinistre cité est celle du grand dieu goule Mordiggian. Un roi règne sur la ville mais le véritable pouvoir est détenu par Mordiggian et les prêtres qui le servent. Si le Gardien le souhaite, ce roi pourrait être Phenquor, le roi du "Dieu Charognard" de Smith. Cela n'a de toute façon guère d'importance car les investigateurs ont peu de chances de le rencontrer.

Zul-Bha-Sair est située près d'un vaste désert. Les portes de la ville restent ouvertes en permanence et les marchands de nombreux pays viennent ici pour vendre et acheter. Ils restent rarement plus que nécessaire. Les étrangers détectent souvent la nature malfaisante de la cité et tous supposent que Mordiggian est à la source de ce sentiment.

Au centre de la ville, une grande pyramide abrite à la fois le temple du dieu et le dieu lui-même. Le temple est en principe ouvert à tous et les visiteurs y sont acceptés à toute heure du jour ou de la nuit. Peu de gens profitent pourtant de cette invitation car la rumeur prétend que ceux qui visitent le temple sont ensuite vite rattrapés par la mort.

Mordiggian est la divinité tutélaire de la cité mais les habitants ne lui rendent pas le moindre hommage rituel. Ils acceptent simplement son existence et respectent les quelques règles imposées par son clergé. Il existe toutes sortes de rumeurs et conjectures sur les cérémonies privées qu'organiseraient les prêtres au cœur de la pyramide noire, mais personne n'a la moindre certitude à ce sujet.

Zul-Bha-Sair ne compte aucun mausolée, catacombes ou cimetière. Tous les morts de la ville sont par la première loi des prêtres la propriété de Mordiggian, quelle que soit leur origine sociale ou nationale. Les médecins signalent immédiatement au temple tous les décès dont ils ont connaissance. Un groupe de quatre à six prêtres se charge alors de récupérer la dépouille et de la ramener au temple sur un brancard de cuir et d'os. Quand la sinistre procession traverse la foule, les conversations s'assourdissent et les affaires s'interrompent. Tous savent qu'un jour eux-mêmes et leurs êtres chers connaîtront le même destin. Rares sont ceux qui osent contester le droit des prêtres à agir ainsi. Ils sont en fait nombreux à trouver la chose bien pratique et plus encore à juger qu'elle ne vaut pas un conflit. Dans les rares occasions où les prêtres se sont vu contester ou refuser un corps, leur fureur a inspiré les légendes. Il y a bien des années, un noble est allé jusqu'à voler la dépouille de sa bien-aimée à l'intérieur même de la pyramide. On a vu les prêtres le pourchasser dans le désert et courir plus vite que des chacals. Nul ne sait quel a été le sort du noble mais tous sont certains qu'il a connu l'horreur la plus macabre.

Les prêtres

Mordiggian est servi par une suite de prêtres. Ce sont des humanoïdes voûtés, conformés plus ou moins comme des humains. Ils sont toujours vêtus d'amples robes d'un violet funèbre et de moufles. Leurs têtes disparaissent sous des capuchons et leur visage derrière des masques d'argent en forme de crâne. Nul ne sait combien d'entre eux servent le dieu et ils ne se mêlent jamais à la population. Certains supposent que les prêtres peuvent être mâles ou femelles et qu'ils maintiennent leur nombre en se reproduisant entre eux.

Personne ne peut être sûr de la véritable nature des prêtres. Beaucoup considèrent qu'ils sont humains mais certains supposent qu'il s'agit en fait de Goules. Si quelqu'un a jamais vu ce qui se cache sous la robe d'un prêtre, il n'a pas survécu pour le raconter et ce mystère devrait donc en rester un pour quelque temps encore.

Le sort des cadavres emportés dans le Temple de Mordiggian excite aussi les imaginations. Les dépouilles qui passent l'entrée béante du temple disparaissent à jamais. Certains croient qu'elles subissent quelques horribles rituels et nourrissent ensuite Mordiggian et ses prêtres. D'autres vont jusqu'à suggérer que Mordiggian n'existe pas. Ils prétendent que les prêtres ont inventé cette divinité pour asseoir leur pouvoir. À Zul-Bha-Sair, cette théorie est tenue pour hérétique ; ceux qui la colportent s'empressent souvent d'ajouter qu'ils n'y accordent aucun crédit de peur de s'attirer les foudres des prêtres.

En réalité, tous les prêtres sont des Goules Supérieures. Leur race est immortelle ou presque et ils sont formidablement musclés, rapides et adroits. Quand ils viennent récupérer un corps, ils tiennent compte des possibles réactions des familles en deuil. Attaqués par un époux, un frère, un ami ou autre, ils tentent tout d'abord d'assommer leur agresseur. Ce n'est que si l'opposition se montre par trop compétente ou dangereuse qu'ils ont recours à des méthodes plus radicales. Mais cette modération ne concerne pas ceux qui violent le temple et tentent d'y reprendre une dépouille.

Quand ils sont décidés à tuer leurs adversaires, les prêtres se débarrassent de leurs moufles et dénudent des griffes noires et luisantes, longues comme des serres. Ce sont des armes formidables. Parfois l'un d'eux ôte son masque, révélant un visage qui tient à la fois de l'homme et du chien, et peut alors infliger des morsures particulièrement dangereuses.


Les prêtres de Zul-Bha-Sair.

Explorer Zul-Bha-Sair

Les investigateurs transportés dans la cour du Temple de Mordiggian se retrouvent devant une immense pyramide à degrés. (Ce type de structure était aussi bien érigé par les Aztèques et les Mayas d'Amérique Centrale que par les Babyloniens et les Sumériens de Mésopotamie.) La cour est une esplanade pavée qui fait le tour de la pyramide. L'ensemble est clos d'un mur de pierre de près de 4 mètres de haut. À la base de la pyramide, une ouverture béante s'enfonce dans la structure. En face de celle-ci, l'enceinte est percée par une entrée monumentale, une énorme double porte de bronze qui reste toujours ouverte. Les investigateurs peuvent voir et entendre la cité de l'autre côté. La rue qui passe devant l'entrée ressemble à une artère importante d'une ville du Moyen Âge. Le Temple et ses alentours sont décrits plus en détail page 133.

Si les investigateurs prennent le temps d'explorer la cité, ils confirment cette première impression. L'architecture correspond à peu près à celle de Constantinople aux alentours de l'année 1300. Rudes lainages et fines cotonnades habillent le plus grand nombre mais les plus riches arborent des soieries chatoyantes. Les commerçants proposent un éventail fantastique de marchandises et il est évident que la cité – les investigateurs apprendront très vite qu'elle s'appelle Zul-Bha-Sair – est une importante plaque tournante commerciale. L'impression générale est celle d'une cité des Mille et Une Nuits.

Un des effets secondaires du Sérum de Rêve confère au voyageur onirique la capacité de comprendre et de parler un langage des Contrées du Rêve. Il s'agit ici de la langue courante de Zul-Bha-Sair. Il est certain que ce n'est ni de l'anglais ni du français et les investigateurs dépaysés ne manqueront pas de s'apercevoir que les mots qu'ils prononcent ou écrivent appartiennent à une langue qu'ils ne connaissaient pas jusqu'alors, un étrange substitut de leur langue maternelle. Cette constatation absurde pourrait justifier une perte de 1 point de SAN en cas d'échec grave au jet de SAN.

L'auberge

L'Auberge du Pendu est un grand bâtiment de brique à un étage, près de l'entrée du temple. Elle est très fréquentée par les marchands et les commerçants et sa clientèle appartient généralement à la classe moyenne. Les investigateurs qui ne craignent pas de pénétrer dans l'atmosphère enfumée du lieu peuvent compter une vingtaine de clients en plus du personnel. Les fumets de cuisine imprègnent l'air et il est évident que les habitants du cru ont une préférence pour les mets épicés. Ceux qui étaient pourvus en argent liquide au moment d'entrer dans les Contrées du Rêve sont agréablement surpris par les bourses de cuir accrochées à leur ceinture. Les pièces d'or et d'argent qu'elles contiennent devraient leur permettre de régler repas et boissons sans difficulté.

C'est bien sûr un endroit parfait pour obtenir discrètement quelques renseignements, en plus du lit et du couvert.

Les investigateurs risquent de paraître quelque peu étranges mais leur totale ignorance des coutumes locales n'a rien de vraiment anormale. Zul-Bha-Sair est un grand centre commercial et les étrangers y sont les bienvenus, aussi bizarres qu'ils paraissent parfois.

Les investigateurs peuvent se contenter d'écouter les conversations autour d'eux ou se renseigner directement auprès de la clientèle et du personnel. Dans un cas comme dans l'autre, 1 heure suffit pour apprendre quantité de choses sur Zul-Bha-Sair. Le temple et ses sombres habitants ne sont pas des thèmes de conversation habituels mais si un investigateur aborde le sujet, les gens ne refusent pas d'en parler. Ils baissent pourtant la voix comme s'ils craignaient d'être entendus et punis. Si on leur fait remarquer la chose, ils s'empressent le plus souvent d'en rire : c'est vrai qu'il n'est pas interdit de parler de Mordiggian et de ses prêtres. Mais ces derniers sont des figures funèbres sur lesquelles tout le monde connaît pas mal de contes sinistres ; ils évoquent une atmosphère morbide qui suscite naturellement les chuchotements. Les plus paranoïaques ne rient pas et expliquent au contraire la terreur que leur inspirent le sombre dieu et ses prêtres. Cette peur paraît parfaitement injustifiée puisqu'il semble que personne n'ait jamais vu les prêtres se montrer violents ou simplement agressifs.

Au bout d'une heure (en jeu de rôle, la scène pourra durer aussi longtemps que nécessaire et plaisant), les investigateurs devraient être renseignés sur certains points importants. Ils auront premièrement acquis quelques informations de base sur Zul-Bha-Sair et le culte de Mordiggian, même s'ils ne peuvent guère récolter sur ce dernier que rumeurs et suppositions (le Gardien s'appuiera sur les renseignements réunis page 125). Deuxièmement, ils devraient avoir compris qu'ils sont soumis, comme tous les citoyens et résidents de Zul-Bha-Sair, aux règles du temple. Troisièmement, il est clair que même si un roi règne sur Zul-Bha-Sair, ce sont les prêtres qui détiennent le pouvoir ultime. Ils ne semblent pas avoir d'autres exigences que celles connues de tous mais il ne fait pas de doute qu'ils pourraient revendiquer le pouvoir absolu (politique, religieux et économique) sur la cité et la campagne environnante. Quatrièmement, même si les gens hésitent à parler de Mordiggian, le sujet semble fréquemment abordé en privé. A priori, il n'existe aucune "police secrète" ou autre organisation insidieuse dans la cité. Apparemment, le statu quo est en place depuis si longtemps que personne ne songe à le combattre ou même à le critiquer. Ceux qui pourraient montrer quelque hostilité reculent généralement devant la terreur que suscite le sinistre temple.

Les armureries

Les investigateurs en mal d'armement peuvent rendre visite aux quelques armuriers de la ville ou explorer le bazar sur la grand-place de la cité.

Les armes disponibles sont celles du Moyen-Orient du XIII[e] siècle. Cimeterres et yatagans sont les épées les plus communément rencontrées. Les quelques lames importées sont rares et chères. Il s'agit de lames droites à simple ou double tranchant assez semblables aux épées longues ou bâtardes européennes. Les épées courtes constituent une alternative moins coûteuse et les modèles de dagues sont presque innombrables. Pour ceux qui préfèrent des armes un peu plus longues, il existe toutes sortes de lances et d'armes d'hast. Les javelots ne manquent pas non plus, de même que divers arcs courts. Malheureusement, le prix de la plupart de ces armes reflète les qualifications supérieures de leurs fabricants. C'est au Gardien de décider si tel ou tel investigateur a les moyens de payer telle ou telle arme.

Rappelons qu'un investigateur qui se trouvait armé quand il est parti pour les Contrées du Rêve est maintenant doté d'une arme en rapport avec la civilisation locale. Un fusil se transforme en lance ou arbalète, un pistolet en dague ou épée courte. Un couteau de chasse ne change en revanche que d'apparence, la lame pouvant par exemple s'affiner et s'incurver.

Le gouvernement local

Contacter des membres du gouvernement local n'est qu'une perte de temps pure et simple. Les informations qu'ils fournissent peuvent être obtenues bien plus facilement dans une auberge et quels que soient les efforts déployés par les investigateurs, ils n'arrivent pas à rencontrer de décisionnaires de haut rang. Il est inutile d'essayer d'obtenir de l'aide contre le temple ou même les plans intérieurs de celui-ci. Les investigateurs qui se livrent trop ouvertement à ce genre de préparatifs risquent fort d'alerter les prêtres. Si c'est le cas, les mesures de sécurité contre les blasphémateurs potentiels sont renforcées au point que toute tentative d'infiltration devient suicidaire.

Surveillance

Surveiller les prêtres qui assurent la collecte des corps est une entreprise bien ennuyeuse. Chaque fois, une poignée de prêtres se rendent à l'adresse où se trouve le défunt. Ils chargent la dépouille sur le graisseux brancard funèbre et regagnent directement le temple.

Le temple lui-même peut aussi être surveillé. Il n'y a qu'une seule entrée et aucune des constructions alentours ne permet de jeter un coup d'œil par-dessus le mur. De l'avis général, les portes et la cour sont presque toujours désertes sauf passage d'un cortège funèbre. Tout le monde sait que le temple est ouvert au public mais personne ne le visite pour autant.

Une visite guidée

Comme indiqué précédemment, le temple est ouvert au public et les investigateurs voudront peut-être en profiter. Ils entrent dans ce cas sans se cacher par l'entrée principale. Quand ils arrivent dans le grand hall intérieur, un prêtre solitaire vêtu de pourpre attend là. Ce sinistre personnage ne parle que si on l'interroge. En revanche, il s'interpose si les visiteurs font mine de s'avancer plus avant dans le temple. Il répond directement et honnêtement à toutes les questions qui ne concernent pas les secrets du lieu (comme le sort des cadavres ou la race des prêtres). Interrogé sur Mordiggian, il se refuse à

décrire la divinité ou même à lui donner un sexe mais indique qu'elle se trouve à l'intérieur.

Tout va bien pour les investigateurs tant qu'ils ne trahissent pas leurs intentions. Il est cependant possible que l'un d'eux par trop zélé dise ou fasse quelque chose qui décide le prêtre à les considérer comme une menace. Les propos en question doivent être décisifs. S'intéresser ouvertement à Morton Hadley ou montrer que l'on connaît l'existence du temple de Guyane française est un bon moyen de s'attirer des ennuis. De même, si c'est une action qui alerte le prêtre, elle doit être inacceptable, forcer le passage pour s'enfoncer plus avant dans la pyramide, par exemple. Dans une situation semblable, le prêtre frappe un petit gong de bronze placé derrière lui. Peu de temps après (1D6+2 rounds), une multitude de prêtres surgit pour maîtriser ou tuer les investigateurs. Ceux qui sont capturés sont questionnés avant de servir de pâture au culte. Un Gardien au cœur tendre laissera peut-être les plus chanceux s'enfuir par les portes toujours ouvertes. Ils sont alors pourchassés par les prêtres et la milice locale tant que dure leur séjour à Zul-Bha-Sair. Il est probablement vain d'essayer de se mêler à la population qui, au moindre soupçon, les dénoncera aux autorités.

Il est aussi possible qu'une équipe entre paisiblement et tente d'assassiner le prêtre au plus vite, probablement pour savoir ce qui se cache derrière son masque ou ce qu'il y a plus avant dans la pyramide. Si ce meurtre n'est pas instantané (et les Goules Supérieures ne meurent pas facilement), les hurlements du prêtre ont les mêmes effets que le gong : les renforts ne tardent pas.

Hadley à Zul-Bha-Sair

Si le Gardien le décide, les passages de Morton Hadley (le chef du culte de Greenfield) à Zul-Bha-Sair ont laissé quelques traces. Il utilise certainement le Sérum de Rêve pour s'y rendre afin de rester en contact avec ses véritables maîtres. Il a même pu venir ici physiquement, à l'occasion de son premier séjour en Guyane française en 1936, ou du second s'il est déjà en cours.

Raisonnablement, Hadley ne doit pas passer tout son temps à Zul-Bha-Sair dans les ténèbres de la pyramide. L'Auberge du Pendu lui offre un point de chute logique. Il est peut-être connu sur place comme un client occasionnel, voire comme un compère des prêtres avec tout ce que cela suppose de rumeurs, craintes et soupçons.

Il vient certainement ici pour profiter du bar ou pour se restaurer, mais une chambre pourrait aussi lui être réservée, éventuellement louée à l'année par les prêtres afin de satisfaire ce type d'invités. S'il l'a occupée récemment, quelques indices sont soumis à la perspicacité d'investigateurs fouineurs. Si la chance est avec eux, Hadley séjourne à Zul-Bha-Sair en même temps qu'eux. Dans ce cas, ses affaires sont encore dans la chambre et peut-être aussi des livres empruntés au temple ainsi que des notes personnelles ou d'autres documents. Cette conjonction peut se révéler décisive si lui ou les investigateurs (ou tous) sont physiquement présents à Zul-Bha-Sair.

La réputation de Hadley est sinistre. Le personnel et les clients réguliers se sont certainement aperçus qu'il fait partie de ces rares individus qui visitent ouvertement le temple. Ils ne savent pas ce qu'il va y faire mais peuvent proposer toutes sortes de suppositions à ce sujet. Les détails sont laissés à l'imagination du Gardien.

S'il n'a pas fréquenté la chambre récemment, la pièce ne contient guère de preuves matérielles de son passage. S'il séjourne actuellement à Zul-Bha-Sair, elle renferme éventuellement un véritable trésor d'indices. Ce sont des notes où sont consignés les plans et activités du culte, voire une carte situant exactement le quartier général du culte en Guyane française. Hadley profite certainement de ces séjours pour étudier les ouvrages détenus par les prêtres. S'il est venu ici grâce au Sérum de Rêve, la chambre n'abrite sans doute qu'un ou deux de ces livres. S'il se trouve présent physiquement, la durée de son séjour n'est pas limitée par l'action du sérum et une douzaine d'ouvrages ou plus peuvent traîner dans la chambre. Dans un cas comme dans l'autre, ces documents n'existent sans doute que dans les Contrées du Rêve.

Note au Gardien : En poussant cette idée pourrait un peu plus loin, Hadley possède une maison en ville qui recèle de merveilleux indices ainsi que quelques dangers. Les investigateurs localisent cette maison en se renseignant en ville, à l'auberge en particulier. Ce pied-à-terre n'empêche pas Hadley de fréquenter l'Auberge du Pendu ainsi que les boutiques et marchés alentours. Des dizaines de personnes peuvent indiquer où il vit et signaler que l'homme est dangereux. Personne ne s'en prend à un homme qui entretient des relations régulières avec les prêtres. Un plan de cette maison ainsi qu'une brève description sont proposés page 131.

Rencontre avec Hadley

Morton Hadley est plus dangereux dans les Contrées du Rêve que sur Terre. À Zul-Bha-Sair, il sait qu'il peut se montrer aussi violent que nécessaire sans qu'il y ait de conséquences légales. Il n'ira peut-être pas jusqu'à tuer quelqu'un au milieu d'une foule mais il sait qu'il n'a plus à s'inquiéter des preuves pouvant l'incriminer. Ses victimes se retrouveront de toute façon directement au temple où le corps du délit disparaîtra promptement. Hadley n'est cependant pas un assassin pathologique et il n'en profite pas pour tuer à tort et à travers. Il exécute simplement sans le moindre scrupule tous ceux qui menacent le culte et sa propre personne. Il n'a jusqu'à présent tué personne à Zul-Bha-Sair mais cela peut changer s'il reconnaît les investigateurs.

On peut supposer qu'il a passé pas mal de temps sur place grâce à la Formule 4. Il n'y aurait donc rien d'étonnant à ce qu'il possède certains des sortilèges spécifiques aux Contrées du Rêve. Le Gardien qui le souhaite lui accorde Animer les Cadavres, Dissolution du Squelette ou Explosion Cardiaque. Tous ces sorts sont décrits dans la Cinquième Édition des règles de *L'Appel de Cthulhu* et si le Gardien préfère accroître encore les pouvoirs d'Hadley d'autres sont choisis dans *Les Contrées du Rêve Revisitées*. Soulignons que Hadley ne peut pas lancer Animer les Cadavres même s'il l'a appris ; le coût en points de Magie de ce sort est beaucoup trop élevé. Les autres sortilèges que le Gardien décidera de lui accorder devraient aussi relever de la nécromancie.

Intrigues optionnelles

Un séjour prolongé des investigateurs dans les Contrées du Rêve offre toutes sortes de possibilités. Quelques intrigues optionnelles suivent maintenant mais elles ne doivent pas restreindre l'imagination du Gardien, qui ne doit pas hésiter à en créer d'autres pour répondre au mieux aux besoins de ses joueurs.

Le veuf inconsolable

Alarcon, un jeune homme de petite noblesse, a 20 ans. Il y a quelques semaines, il a épousé Alanna, une beauté de 16 ans, la fille d'un officier de la milice. La différence de classe sociale ne les avait pas empêchés de tomber amoureux et une longue vie de bonheur les attendait – pensaient-ils. Leur rêve s'est effondré quand Alanna a été emportée par une fièvre. Cette mort intervient à un moment que le Gardien juge approprié et le corps est presque aussitôt emporté par les prêtres.

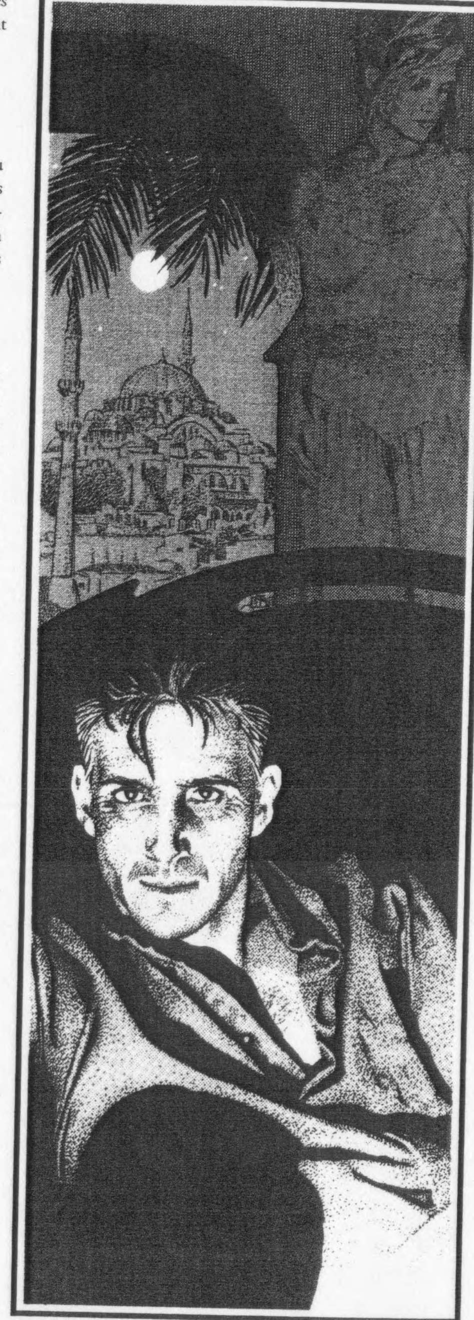
Alarcon a tout d'abord accepté cette disparition traditionnelle de la dépouille mais après quelques verres, son chagrin prend le dessus. Il veut maintenant retrouver sa bien-aimée. Il frémit d'horreur à l'idée du sort qui attend peut-être son corps. Fou de chagrin, il saisit un cimeterre et se glisse dans le temple dans l'espoir de reconquérir la dépouille de son amour perdu. Il compte lui faire quitter la ville en secret et trouver dans quelque autre cité un nécromancien ou un médecin capable de la ramener à la vie. Ce plan inspiré par l'alcool ne peut qu'échouer et, sans l'aide des investigateurs, Alarcon ne ressortira jamais du temple.

Le Gardien peut utiliser cette situation de différentes manières. L'intrusion d'Alarcon dans le temple va provoquer pas mal d'agitation. Une bonne partie des prêtres se lancent à la poursuite du malheureux jeune homme et les investigateurs en profitent pour explorer les zones désertées par leurs gardes ou mal protégées. L'équipe peut aussi surprendre les propos d'ivrogne qu'Alarcon échange avec quelques compagnons à l'Auberge du Pendu. Ses amis essaient bien sûr (sans succès) de le faire renoncer à cette folie mais les investigateurs peuvent offrir d'aider Alarcon dans son entreprise téméraire ou lui proposer quelque autre vengeance contre le temple et les prêtres. Les caractéristiques d'Alarcon sont données dans la section PNJ, page 137.

Cette intrigue s'inspire plus ou moins directement des événements relatés dans "Le Dieu Charognard" de Clark Ashton Smith. Si les joueurs connaissent déjà cette histoire, ne l'utilisez pas ou modifiez-la sérieusement.

Le nécromancien

Exhaltis-Mort est un nécromancien à la solde du culte. Ses services sont rémunérés en cadavres, qu'il utilise pour des



Morton Hadley.

expériences devant lui apporter connaissance et pouvoir. Ce n'est pas un adorateur de Mordiggian même si la puissance du culte lui inspire le plus grand respect.

Il possède une maison près du temple mais il passe le plus clair de son temps dans les entrailles de la pyramide, où un petit appartement confortable jouxte sa bibliothèque et son laboratoire. C'est aussi là, plutôt que chez lui, qu'il garde tous ses biens de valeur.

Le Gardien a plusieurs manières d'utiliser cet individu. Il peut n'être qu'un danger de plus à l'intérieur de la pyramide. Il peut aussi comploter un vol de cadavres ou de livres dans la bibliothèque du temple, des activités qui lui vaudraient un sort funeste si elles étaient découvertes. Il peut rencontrer les investigateurs et se servir d'eux pour accéder à des quartiers du temple qui lui sont interdits. Dans une version plus sympathique, il est recruté par les investigateurs qui lui promettent une part du butin généré par leurs explorations. Le Gardien souhaitera peut-être lui adjoindre un ou deux assistants loyaux. Leur loyauté n'est sans doute qu'une question de salaire mais il peut aussi s'agir d'apprentis, voire de Goules Inférieures ou de Hu-Goules. Dans ce cas, le Gardien déterminera leurs caractéristiques et histoires personnelles.

Les caractéristiques d'Exhaltis-Mort sont données dans la section PNJ, page 137. Décharné et desséché, tordu par l'âge et extrêmement pâle, il fait penser à une momie. Sa peau est tachée de marbrures malsaines. Il porte généralement une tunique de soie noire à larges manches. Aucune arme n'est visible mais il garde toujours dissimulé sur sa personne un petit couteau. Le danger ne provient pas de ses ressources physiques mais de ses pouvoirs magiques non négligeables ; ceux-ci peuvent faire pas mal de dégâts si on le laisse les utiliser.

Cette intrigue s'inspire plus ou moins directement des événements relatés dans "Le Dieu Charognard" de Clark Ashton Smith. Si les joueurs connaissent déjà cette histoire, ne l'utilisez pas ou modifiez-la sérieusement.

L'hérétique

Bruhar est un des rares entêtés qui soutiennent activement les rumeurs insensées courant sur Mordiggian et ses prêtres. Son obstination et sa curiosité (éventuellement exacerbées par l'alcool) risquent un jour de l'inciter à commettre l'impardonnable : accuser le culte ouvertement.

Le Gardien peut employer cet individu de diverses manières. Les investigateurs le remarquent alors qu'il défend bruyamment (et en état d'ivresse) une des théories suivantes :

- "Les prêtres sont des Goules et ils dévorent nos morts !"
- "Il n'y a pas de Mordiggian ! Le temple est habité par un abominable nécromancien et les prêtres sont ses morts-vivants !"
- "Les prêtres se livrent à des atrocités sans nom sur les corps et ajoutent à leur crime en les dévorant !"
- "Les prêtres n'ont aucun pouvoir véritable et c'est par l'intimidation qu'ils obtiennent ce qu'ils veulent !"

Les investigateurs peuvent réagir à ces propos en cherchant à soutirer à Bruhar plus de renseignements, voire le recruter. Une fois suffisamment saoul, il ne craindra pas de les accompagner dans une exploration du temple mais sa maladresse le fera certainement prendre ou tuer (et l'équipe avec lui peut-être).

Le Gardien peut aussi s'en servir pour faire réagir les prêtres. Après l'avoir vu tempêter à l'Auberge du Pendu, sur la place du marché ou même devant la porte du temple, les investigateurs apprennent que les prêtres l'ont pourchassé dans le désert. Plusieurs d'entre eux se sont lancés à sa poursuite et ont réussi à rattraper son cheval alors qu'eux-mêmes étaient à pied. Les témoins (probablement postés près des portes de la ville à des centaines de mètres de là) les ont vus qui étripaient et démembraient le cheval et le cavalier. La monture a été abandonnée sur place mais les restes mutilés de Bruhar ont été ramenés en ville dans le brancard rituel. Le Gardien peut même s'arranger pour que les investigateurs soient témoins de cette attaque ou de ses suites. Ceux qui observent effectivement ce spectacle (de loin) perdent 1/1D4 points de SAN. Les caractéristiques de Bruhar n'ont pas été chiffrées.

La maison de Hadley

Si le Gardien le souhaite, Hadley dispose à Zul-Bha-Sair d'une maison où il peut étudier, expérimenter et se reposer. Si la maison lui appartient depuis longtemps, il est probable qu'il l'a surtout occupée pendant ses rêves.

Il s'agit d'une solide construction de pierre, à un étage, comprenant une écurie. Hadley n'utilise guère cette dernière qui est devenue une sorte de débarras poussiéreux. La maison elle-même est luxueusement meublée et appartient d'évidence à quelqu'un d'aisé. Le soutien des prêtres lui permet de s'offrir tout le confort disponible.

Voici la description des endroits clés de la maison. Les autres pièces sont dûment indiquées sur le plan mais leur banalité ne nécessite aucune description. Elles sont laissées à l'imagination du Gardien qui devra pourtant garder à l'esprit l'origine de leur contenu (les marchés et bazars de Zul-Bha-Sair).

Bibliothèque

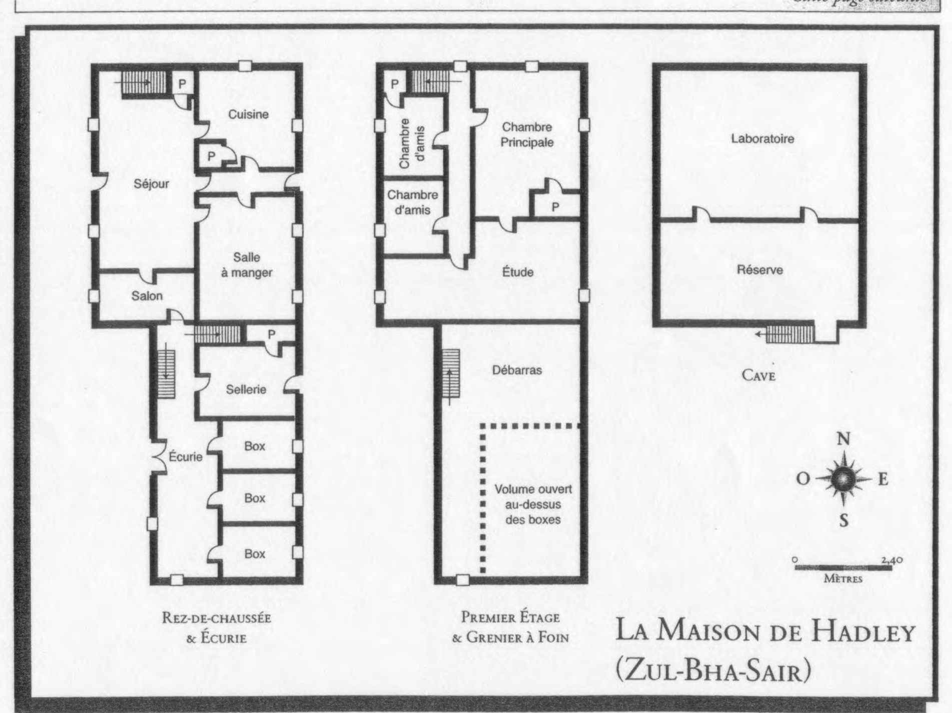
Au premier étage, Hadley a installé une petite bibliothèque où il effectue l'essentiel de ses recherches. Les livres qui sont ici sont tous inconnus dans le Monde de l'Éveil et concernent exclusivement les Contrées du Rêve. Ils couvrent divers sujets classiques (botanique, histoire, folklore, etc.) ou extraordinaires (nécromancie, magie noire, etc.).

Hadley tient tout particulièrement à un de ces ouvrages, dans lequel il a peut-être appris le sortilège Animer les Cadavres. Intitulé *Ars Necromantica*, c'est un épais volume, relié de cuir et renforcé d'appliques de cuivre. Les pages de parchemin abordent la nécromancie comme une forme de divination et contiennent aussi des notions plus générales sur le sujet. Étudiées dans les Contrées du Rêve, elles sont rédigées dans la langue du lecteur. Si le document est emporté physiquement hors des Contrées du Rêve, il devient illisible puisqu'il reste écrit dans la langue des Contrées du Rêve.

Son étude prend 41 semaines et provoque la perte de 1D4/1D10 points de SAN. En cas de succès, le lecteur gagne +8 % en Nécromancie, +4 % en Mythe de Cthulhu, +2 % en Occultisme et +1 % en Anthropologie (ou en Anatomie si cette compétence existe dans votre campagne). L'ouvrage contient les sortilèges Animer les Cadavres, Créer un Zombie, Lien Gris et Lien Noir et son multiplicateur de sort est de x2.

Une traduction anglaise (ou toute traduction compétente dans un langage du Monde de l'Éveil) n'est pas aussi efficace. Le lecteur n'obtient, en cas de succès, que +6 % en Nécromancie, +3 % en Mythe de Cthulhu et +1 % en Occultisme. Les

Suite page suivante



La Maison de Hadley (Zul-Bha-Sair)

sortilèges et le multiplicateur de sort restent identiques. Cette campagne ne comprend aucune traduction de ce type mais le Gardien souhaitera peut-être en inclure une.

La bibliothèque pourrait raisonnablement contenir d'autres ouvrages du même type. C'est aussi un endroit idéal pour placer des indices imaginés par le Gardien qui les concevra en tenant compte de l'avancement de sa campagne. Si les joueurs manquent d'expérience, il peut être judicieux de leur offrir ici un journal d'un genre ou d'un autre : un simple carnet de suivi d'expériences ou un journal personnel complet. L'un comme l'autre sont laissés à l'imagination du Gardien.

Chambre principale

Des trois chambres de l'étage, c'est la seule qui semble avoir été occupée. Elle est richement meublée, plus encore que le reste de la maison. Les draps sont taillés dans les soies les plus fines et certains des vêtements rangés dans les coffres sont tout aussi luxueux. La pièce n'abrite malheureusement aucun indice ou renseignement, à moins que le Gardien n'en décide autrement.

Les intrus devraient pourtant trouver ici une récompense à la hauteur de leurs efforts. Même s'ils ont jusqu'ici hésité à piller la maison de crainte que la provenance du butin ne soit découverte lors de la vente ou par la suite (une inquiétude parfaitement justifiée), ils n'ont aucune raison de renoncer à la bourse pleine de pièces d'or rangée au fond d'un des coffres de la chambre. Les soixante pièces qu'elle contient ont été frappées à Zul-Bha-Sair et représentent chacune une once d'or pur (presque deux kilos en tout). Ramenées physiquement dans le Monde de l'Éveil, elles pourront être vendues à un fondeur au cours en vigueur. À Zul-Bha-Sair, elles représentent un pouvoir d'achat fantastique (quelques-unes suffisent à acheter une épée de prix, une seule à prendre pension pour un mois dans la meilleure auberge). Les pièces elles-mêmes ne peuvent être reliées spécifiquement à Hadley et peuvent donc être utilisées sans crainte. Hadley finira bien sûr par s'apercevoir qu'il a été cambriolé.

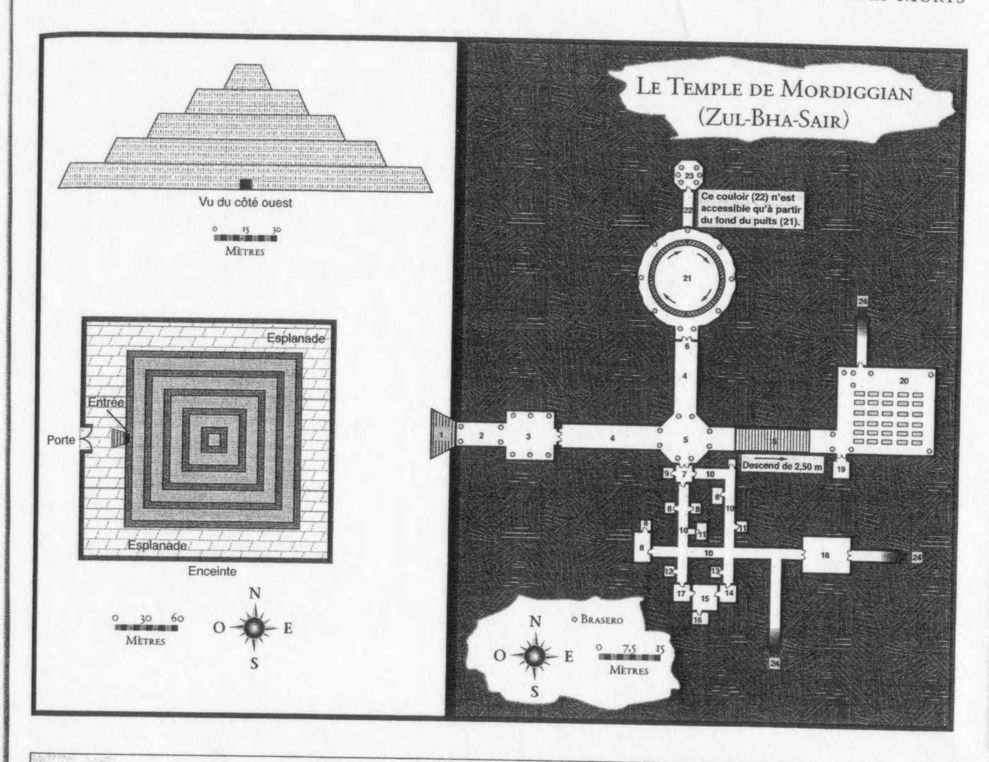
Laboratoire

C'est une sorte de laboratoire-chapelle où Hadley conduit parfois ses expériences. On peut y trouver tous les équipements et matériaux de l'alchimie traditionnelle. Les produits inflammables ne manquent pas (huile, soufre, charbon, etc.) et les investigateurs incendiaires trouveront ici tout le nécessaire. Le laboratoire étant dans la cave, un feu allumé ici gagnera bientôt toute la maison. Aucun corps humain n'est présent en accord avec les règles strictes imposées par les prêtres. Quand Hadley a besoin de cadavres pour ses pratiques nécromantiques, il opère à l'intérieur du Temple de Mordiggian.

Note sur les marchandises volées

Comme indiqué plus haut, piller la maison de ses objets de valeur est imprudent. Si Hadley donne l'alarme, les marchandises vendues sur le marché officiel sont rapidement retrouvées et leurs vendeurs recherchés. Les prêtres ont même le bras assez long pour les retrouver chez un receleur. La capture des voleurs ne prendra que quelques jours, au mieux, quelques semaines. Ce dernier cas suppose bien sûr qu'ils restent fort longtemps à Zul-Bha-Sair, ce qui n'est guère probable s'ils séjournent ici grâce à la Formule 4. Même si Hadley ne donne pas l'alerte, parce qu'il est mort ou absent, un gardien passe chaque semaine pour veiller à l'entretien. Il ne manquera pas de signaler un vol, s'il est évident que certains objets ont disparu de la maison.

Si les intrus n'ont emporté avec eux que quelques objets discrets (un livre, quelques vêtements rangés dans un coffre, la bourse, etc.) le gardien ne s'en aperçoit pas. Hadley, lui, le remarquera, mais pas forcément tout de suite.



Le Temple de Mordiggian

La pyramide de Zul-Bha-Sair est le véritable cœur du culte de Mordiggian. Ses pierres sombres abritent un fort contingent de Goules Supérieures, les prêtres de Mordiggian. Pire, Mordiggian lui-même habite ici et s'absente rarement.

Cette campagne envisage deux manières d'arriver dans la grande pyramide. Les investigateurs peuvent emprunter le Portail physique dans le temple de Guyane française ou utiliser la Formule 4. Cette dernière solution est sans doute plus sûre puisqu'elle leur permet de jauger la situation et de disparaître éventuellement dans Zul-Bha-Sair. Le premier accès plonge les investigateurs au cœur même du complexe et du danger.

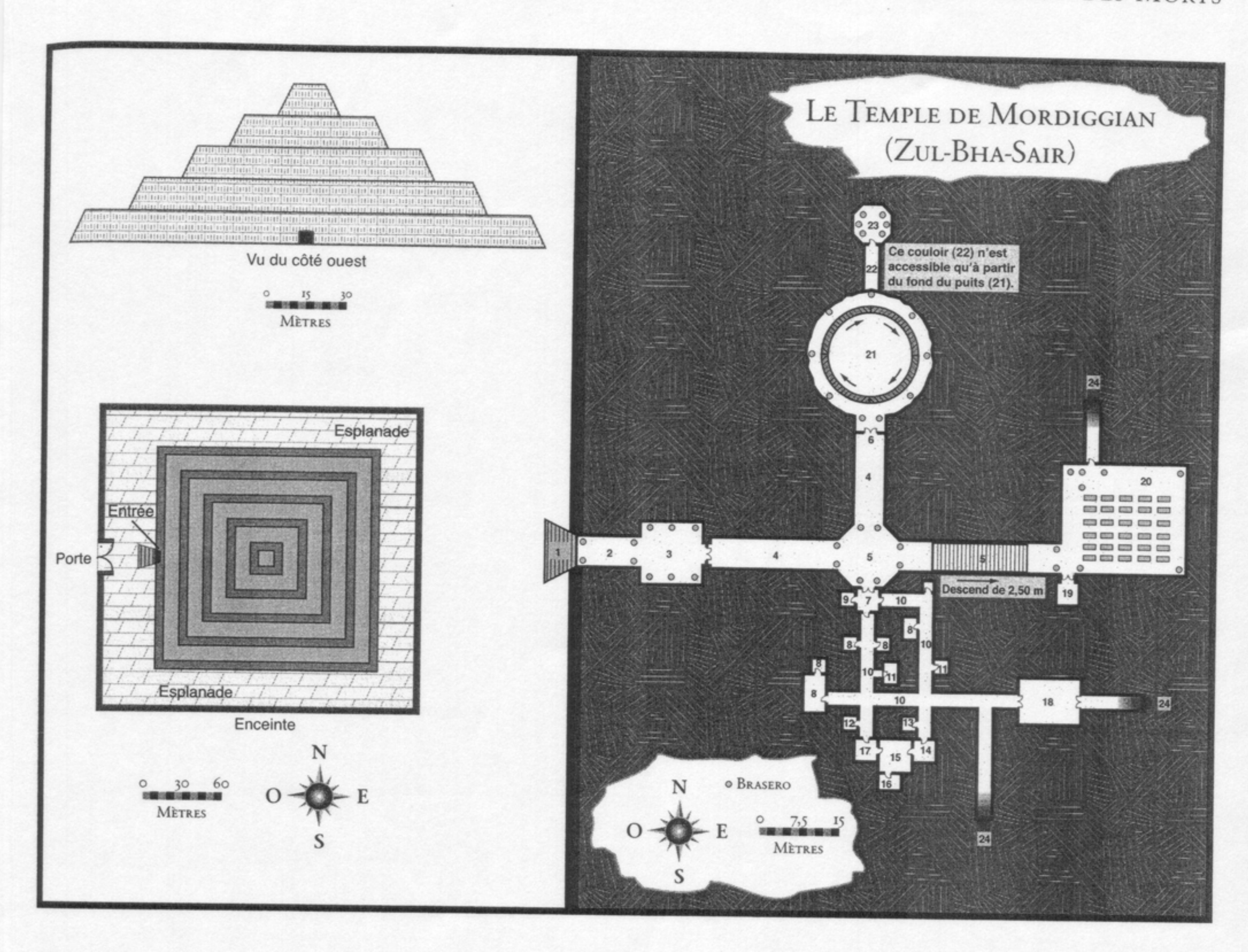
Il existe éventuellement une troisième voie, inaccessible aux investigateurs : les tunnels goules qui s'enfoncent sous le temple de Guyane française vers le Monde Inférieur. On peut supposer que le réseau des tunnels sous la pyramide s'étend suffisamment dans les profondeurs pour toucher à un Monde Inférieur quelconque, Monde Inférieur qui touche à son tour aux Contrées du Rêve. Un tel lieu est bien sûr hanté par les Goules, Gugs, Ghasts et autres créatures inamicales et des humains auraient bien du mal à s'y frayer un chemin.

Voici maintenant une description du temple et de ses habitants. Pour mettre en scène les intrusions dans le temple, le Gardien doit tenir compte des activités et réactions logiques des prêtres et du dieu et ne pas trop se soucier des détails de règles. De bien des manières, cette partie de la campagne peut être jouée comme un scénario d'héroïque fantaisie. C'est assez logique si l'on considère la source d'inspiration de ce scénario mais le Gardien devra garder en tête qu'il n'est pas dans un univers propice à ce type d'action : un raid sur le Temple de Mordiggian conduit assurément à un désastre.

Description générale

L'immense construction de basalte noir se dresse au centre de Zul-Bha-Sair et domine toute la cité. Cette pyramide de 75 mètres de haut mesure 210 mètres à sa base et compte 5 degrés, ce qui lui donne un air de famille avec les pyramides mayas et aztèques ou les ziggourats sumériennes ou babyloniennes. Elle est beaucoup plus grande que celle de Guyane française, qu'elle a inspirée (voir quand *Tombent les Ténèbres*), et les deux constructions sont en réalité assez différentes. Contrairement

Suite page suivante



Le Temple de Mordiggian

La pyramide de Zul-Bha-Sair est le véritable cœur du culte de Mordiggian. Ses pierres sombres abritent un fort contingent de Goules Supérieures, les prêtres de Mordiggian. Pire, Mordiggian lui-même habite ici et s'absente rarement.

Cette campagne envisage deux manières d'arriver dans la grande pyramide. Les investigateurs peuvent emprunter le Portail physique dans le temple de Guyane française ou utiliser la Formule 4. Cette dernière solution est sans doute plus sûre puisqu'elle leur permet de jauger la situation et de disparaître éventuellement dans Zul-Bha-Sair. Le premier accès plonge les investigateurs au cœur même du complexe et du danger.

Il existe éventuellement une troisième voie, inaccessible aux investigateurs : les tunnels goules qui s'enfoncent sous le temple de Guyane française vers le Monde Inférieur. On peut supposer que le réseau des tunnels sous la pyramide s'étend suffisamment dans les profondeurs pour toucher à un Monde Inférieur quelconque, Monde Inférieur qui touche à son tour aux Contrées du Rêve. Un tel lieu est bien sûr hanté par les Goules, Gugs, Ghasts et autres créatures inamicales et des humains auraient bien du mal à s'y frayer un chemin.

Voici maintenant une description du temple et de ses habitants. Pour mettre en scène les intrusions dans le temple, le Gardien doit tenir compte des activités et réactions logiques des prêtres et du dieu et ne pas trop se soucier des détails de règles. De bien des manières, cette partie de la campagne peut être jouée comme un scénario d'héroïque fantaisie. C'est assez logique si l'on considère la source d'inspiration de ce scénario mais le Gardien devra garder en tête qu'il n'est pas dans un univers propice à ce type d'action : un raid sur le Temple de Mordiggian conduit assurément à un désastre.

Description générale

L'immense construction de basalte noir se dresse au centre de Zul-Bha-Sair et domine toute la cité. Cette pyramide de 75 mètres de haut mesure 210 mètres à sa base et compte 5 degrés, ce qui lui donne un air de famille avec les pyramides mayas et aztèques ou les ziggourats sumériennes ou babyloniennes. Elle est beaucoup plus grande que celle de Guyane française, qu'elle a inspirée (voir quand *Tombent les Ténèbres*), et les deux constructions sont en réalité assez différentes. Contrairement

Suite page suivante

à la plupart de ses sœurs terrestres, la pyramide de Zul-Bha-Sair ne comporte aucun temple à son sommet et aucun escalier sur ses flancs. En fait, un examen du bâtiment ne montre pas la moindre activité sur aucun de ses degrés ou au sommet; si activité il y a, elle prend place à l'intérieur. De plus, il se distingue par l'absence totale de décoration.

La pyramide est entourée par un espace libre dallé de basalte. C'est une esplanade déserte, entièrement clôturée par un mur de basalte de presque 4 mètres de haut. Elle mesure 30 mètres de large au sud, à l'est et au nord de la pyramide; à l'ouest, elle s'élargit et 45 mètres séparent le mur de la pyramide.

La vue de dessus (page précédente) montre la pyramide, l'esplanade et le mur qui les entoure. Elle montre aussi l'unique porte qui perce l'enceinte et la seule entrée de l'édifice. La porte est composée de deux battants de bronze qui restent ouverts en permanence. L'entrée voûtée de la pyramide perce son flanc ouest et mesure 6 mètres de large pour 4,50 mètres de haut. On y accède par un escalier qui descend de 1,50 mètre; le sommet de la voûte ne se trouve donc qu'à 3 mètres au-dessus du niveau de l'esplanade.

L'esplanade est généralement déserte. De temps à autre, une procession de prêtres vêtus de robes violettes quitte ou réintègre la pyramide avec le traditionnel brancard funéraire. Les visiteurs sont rares et appartiennent presque toujours au clergé. Personne ne flâne sur cet espace ouvert.

Les quatre murs de l'enceinte longent des rues de la cité. L'activité y est normale malgré la domination sinistre de la formidable structure, mais personne ne s'attarde près de l'enceinte ou de la porte.

Description intérieure

Toutes les surfaces intérieures, noires et polies, sont taillées dans le même basalte que l'extérieur. Cette pierre est extrêmement dure et résistante à l'usure. L'ensemble est assez mal éclairé. Les pièces inoccupées sont généralement plongées dans l'obscurité, à l'exception des volumes particulièrement importants ou fréquentés. La plupart des salles sont vides et très peu utilisées. L'éclairage, quand il existe, est assuré par des braseros de basalte remplis de charbons ardents ou par de petites lampes à huile. La lueur rouge des braseros n'offre qu'un éclairage minimal. Les lampes à huile sont plus efficaces mais restent rarement allumées en permanence. Les braseros sont généralement disposés dans les coins ou le long des murs, et les lampes à huile dans des niches. On trouve aussi des lampes pendues au plafond par des chaînes de cuivre.

Dans les grandes salles et les couloirs monumentaux, le plafond atteint généralement les 5 mètres de haut. Il descend à quelque 3 mètres dans les corridors et les pièces plus modestes. Les portes sont, le plus souvent, taillées dans un bois dur bardé de bronze. Elles sont rarement équipées de serrures mais nombre d'entre elles peuvent recevoir une barre.

L'activité

La sécurité intérieure est très relâchée. Si l'on excepte le prêtre posté dans la première salle, il n'y a aucun garde permanent, aucune patrouille dans le complexe. Les prêtres et les rares visiteurs ou invités (comme Hadley) s'occupent simplement de leurs tâches quotidiennes. Dans la partie cartographiée page précédente, ces tâches n'ont rien de surprenant. La série de pièces au sud accueille diverses activités et recherches nécromantiques, ainsi qu'une morgue. La grande salle circulaire au nord constitue l'accès principal au Portail d'Onirologie qui conduit au temple de Guyane française.

Seule une partie du complexe apparaît sur le plan. Les zones représentées sont celles qui offrent de l'intérêt pour les investigateurs. Le reste du complexe n'est que source d'ennuis pour l'équipe (voir la description des zones n° 24 pour plus de détails).

À tout moment, les intrus risquent de tomber sur un des habitants du temple. Il s'agit presque toujours d'un prêtre Goule Supérieure puisque ces créatures constituent l'écrasante majorité de la population du site. Ce type de rencontre intervient chaque fois que le Gardien le décide. Celui-ci peut s'en remettre à un tirage de dés à intervalle régulier ou se servir de ces rencontres pour renforcer l'intrigue ou le suspens, aiguiller les investigateurs, etc.

Contenu

Voici une description lieu par lieu du complexe. Le Gardien ne doit pas hésiter à inventer les détails manquants chaque fois que nécessaire.

1 **Escalier :** Cette volée de marches, longue de 7,50 mètres, descend (de l'ouest vers l'est) de 1,50 mètre jusqu'à l'entrée voûtée de la pyramide. Deux braseros sont disposés de part et d'autre de l'arche; ils ne sont allumés qu'à la nuit tombée.

2 **Hall d'entrée :** Un hall quadrangulaire dépourvu de décoration et d'éclairage. Large de 6 mètres, il s'enfonce vers l'est et donne apparemment dans une pièce éclairée.

3 **Entrée :** Cette pièce nue de 15 mètres de côté est faiblement éclairée par une série de braseros. Le mur est est percé d'une immense double porte de bronze qui reste toujours ouverte. Chaque battant mesure 1,50 mètre sur 3,50 mètres. Près de la porte, un gong de bronze est suspendu à un cadre de métal noir. Quelle que soit l'heure, un prêtre en robe violette se

Suite page suivante

tient ici pour faire entrer les ayants droit, répondre aux questions des curieux et interdire toute intrusion. S'il y a lieu, le prêtre bat le gong pour appeler à la rescousse une véritable horde de prêtres.

Il y a deux façons de franchir l'obstacle que représente ce garde. Si les investigateurs réussissent à le tuer avant qu'il ait pu donner l'alarme, ils explorent librement la pyramide pendant au moins quelques minutes. Les prêtres organisent bien sûr une chasse aux blasphémateurs dès que sa disparition est constatée ou son cadavre découvert. Les investigateurs peuvent aussi entrer en profitant d'une diversion quelconque. Le prêtre n'ayant rien d'un idiot, la chose n'est pas facile à mettre en place mais l'équipe pensera peut-être à utiliser une procession funéraire comme couverture.

Soulignons que revêtir la robe violette des prêtres (volée ou contrefaite) ne saurait tromper une Goule Supérieure. Leur vision et leur odorat supérieurs leur permettent de distinguer un humain d'une Goule même sous ce vêtement.

4 **Couloir :** C'est un long couloir de 6 mètres de long. Il est éclairé par une poignée de lampes de cuivre placées dans des niches creusées dans les murs. Le couloir en compte en fait beaucoup (peut-être une tous les 4 mètres) mais seules une demi-douzaines sont allumées.

5 **Carrefour :** Cette pièce octogonale se trouve au croisement de trois couloirs monumentaux. Elle est éclairée par huit braseros et huit lampes placées dans des niches tout autour de la pièce. Une immense double porte perce le mur sud. Elle est fermée. Le couloir qui part vers l'est est entrecoupé d'un escalier.

6 **Porte :** Les battants de cette porte sont en bronze massif. Ils mesurent chacun 1,50 mètre sur 3,50 mètres pour 5 centimètres d'épaisseur et sont incroyablement solides. Ils sont rabattus en position fermée mais aucune serrure ou barre ne les verrouille.

7 **Pièce vide :** Une pièce vide et nue éclairée par une unique lampe à huile. Celle-ci est suspendue au centre du plafond par une chaîne.

8 **Pièce vide :** Une pièce vide et nue plongée dans l'obscurité. La porte est fermée.

9 **Réserve :** Cette pièce de 4,50 mètres de côté contient tout un stock d'amphores. Ces poteries sont remplies d'huile de lampe. Les investigateurs incendiaires espéreront peut-être qu'un feu allumé ici dégénérera en explosion. C'est peu probable car l'huile stockée brûle très lentement et s'apparente plus au saindoux qu'au napalm. Un incendie n'en reste pas moins dangereux; il produit une fumée très importante et réduit sérieusement l'oxygène disponible. En l'absence d'autres matériaux inflammables, il est peu probable qu'il se propage.

10 **Corridor :** Un couloir normal. Il est éclairé de loin en loin par une lampe dans une niche.

11 **Chambre :** Cette chambre peut accueillir deux personnes dans un confort spartiate. Le mobilier se compose seulement de deux lits, deux coffres, une petite table et deux chaises. La pièce semble inutilisée et ne contient aucun effet personnel. Elle n'est pas éclairée mais plusieurs chandelles et une lampe de cuivre sont posées sur la table.

12 **Étude :** Le mur nord est couvert d'étagères chargées de rouleaux de parchemins et d'ouvrages reliés. Les sujets traités n'ont rien d'ésotériques. La pièce contient aussi deux tables, plusieurs chaises et un coffre. Ce dernier abrite le matériel d'écriture, parchemins, encre, plumes, etc. Chaque table porte une grosse lampe à huile (éteinte) et deux lampes plus petites (éteintes aussi) sont suspendues au plafond par des chaînes.

13 **Chambre :** Cette pièce est identique à la chambre 11, mais, au choix du Gardien, elle peut servir de quartiers temporaires à Morton Hadley ou à un assistant loyal (l'un d'eux est décrit dans la section PNJ, page 137). Les effets personnels entreposés ici sont des plus normaux.

14 **Salle d'examen :** Cette pièce contient plusieurs tables de bois graisseuses servant à entreposer les cadavres. C'est là que Hadley ou tout autre nécromant de passage installe les cadavres remis par le temple. Ces corps y subissent les premiers examens et y sont parfois disséqués. Le matériel de découpe est rangé sur des étagères contre le mur sud, avec des fioles et des pots de produits chimiques et autres substances suspectes. L'éclairage est assuré par des lampes à huile pendues au plafond.

15 **Laboratoire :** C'est un laboratoire d'alchimie entièrement équipé. On y trouve, entre autres, établis, coffres et armoires à produits, une collection de volumes alchimiques et nécromantiques, etc. L'éclairage est assuré par des lampes à huiles pendues au plafond. C'est ici que Hadley et consorts se livrent à la nécromancie, animent les cadavres et invoquent les esprits des défunts. Une sorte de cercle de protection est dessiné à la craie sur le sol dans le coin sud-ouest, mais ce cercle ne protégera en aucun cas les investigateurs contre ce qui se trouve dans le temple.

16 **Réserve :** C'est ici que sont stockées les réserves de produits pour le laboratoire. Les lampes sont éteintes.

17 **Étude :** C'est une sorte de bureau-bibliothèque. Les étagères accueillent divers ouvrages occultes, qui traitent généralement de nécromancie mais quelques autres sujets sont abordés. *Ars Necromantica* (décrit page 131) serait tout à fait à sa place ici. Au centre de la pièce, une grande table est entourée de chaises. Elle est normalement couverte de toutes sortes de documents et notes en rapport avec les recherches et expériences conduites à côté. Si personne n'occupe actuellement le laboratoire (15), la table ne porte que deux grosses lampes à huile.

18 **Bibliothèque :** C'est une des bibliothèques du complexe, certainement la plus grande que les investigateurs sont susceptibles de rencontrer (à moins que le Gardien ne choisisse d'étendre le complexe au-delà de ce qui est présenté ici). Les murs sont couverts d'étagères chargées d'ouvrages et de rouleaux de parchemins traitant de divers sujets. Il y a aussi plusieurs tables et chaises. La pièce n'est généralement pas éclairée mais, quand elle est occupée, diverses lampes à huile suspendues au plafond peuvent être allumées.

Suite page suivante

19 **Réserve :** Une vingtaine de brancards funéraires sont entreposés ici. Ces assemblages d'os et de cuir sont souvent malpropres et graisseux. L'ensemble dégage une odeur supportable mais désagréable.

20 **Morgue :** Cette vaste pièce contient plusieurs rangées de tables de pierre de 1,20 mètre sur 2,10 mètres. La "récolte du jour" s'accumule ici et chaque nouveau cadavre est déposé par les prêtres sur une des tables. Si plus d'une trentaine de corps arrivent le même jour, l'excédent est immédiatement "traité" et évacué par la porte nord. Un corps ne reste jamais ici plus d'une journée et parfois une heure à peine. Les dépouilles sont ensuite emportées dans les profondeurs du complexe où elles sont consommées par les prêtres et leur divinité malveillante, ou utilisées pour diverses recherches et rites diaboliques. L'éclairage n'est assuré que par quelques braseros.

21 **Puits :** Cette pièce de 30 mètres de diamètre est surmontée d'un plafond en coupole. Elle n'est éclairée que par quelques braseros. Au centre, un puits de 24 mètres de diamètre plonge dans les ténèbres. Seule une corniche de 3 mètres de large court donc au niveau du sol le long des murs et il n'y a pas de balustrade.

Des intrus remarqueront peut-être dans les ténèbres un lourd palan attaché au plafond du côté est de la pièce. Il sert à descendre au fond du puits les divers équipements et ravitaillements qui doivent être transférés dans la Salle du Portail (23), puis dans le temple de Guyane française. Des gens peuvent aussi prendre place sur le plateau, mais il est plus simple d'emprunter l'escalier.

Des marches de pierre de 1,50 mètre de large sont fixées dans la paroi du puits. Elles forment un escalier sans rampe qui s'enfonce dans l'obscurité. Il est en bon état et ne présente aucun obstacle mais il reste dangereux pour les imprudents ou les empressés. Son extrémité supérieure est au sud du puits (près des portes) et il descend le long de la paroi dans le sens des aiguilles d'une montre. Le puits s'enfonce de 60 mètres dans les entrailles de la terre. Le fond est dallé et, au nord, une ouverture voûtée donne sur un couloir de 3 mètres de large.

Option : Cette pièce est certainement réservée aux prêtres. Il est probable qu'un gardien a été posté ici pour interdire aux intrus l'accès du Portail sur lequel repose tant d'espoir. Un tel gardien devrait être confiné dans le puits d'une manière ou d'une autre et il n'attaquerait (et dévorerait) que les non-prêtres qui oseraient descendre l'escalier. Il pourrait aussi avoir pour instruction de laisser passer tous ceux qui arrivent du couloir nord (22). Ceux-là ont normalement été filtrés par le culte de Guyane française et font nécessairement partie de ceux qui savent se servir du Portail. Si le Gardien décide de placer ici un gardien, deux possibilités sont à privilégier : un Gug, une énorme créature souterraine des Contrées du Rêve, ou un Ghast, une autre énorme créature souterraine nettement moins dangereuse. Des caractéristiques sont données pour ces deux créatures dans la section PNJ, pages suivantes.

22 **Corridor :** Un couloir vide sans éclairage. Une lourde porte de bronze ferme l'extrémité nord. Elle ne comprend pas de serrure mais peut être verrouillée du côté nord par une barre.

23 **Salle du Portail :** Cette pièce octogonale abrite ce Portail d'Onirologie auquel le Culte de Mordiggian accorde tant d'importance. La pièce est éclairée par une demi-douzaine de braseros et par une grosse lampe à huile centrale suspendue au plafond par une chaîne. Un prêtre est toujours posté ici pour relayer les messages du culte de Guyane française et garder l'endroit. Si un monstre gardien se trouve bien au fond du Puits (21), c'est ce prêtre qui le commande. Le Portail d'Onirologie est inclus dans le mur nord et il est en tout point semblable à celui du temple de Guyane française (voir page 171).

24 **Le reste :** Le complexe est bien plus vaste que le diagramme ne le représente. Il comprend des kilomètres de couloirs, des centaines de salles et pièces, et de nombreux étages. Nombre de salles sont vides ; d'autres remplissent des fonctions vitales et un vaste lieu d'adoration devrait se trouver quelque part dans le temple. Certains couloirs et escaliers plongent dans les profondeurs et touchent au dédale du Monde Inférieur où rôdent tant de créatures innommables. Les couloirs numérotés 24 donnent dans des séries de pièces où les investigateurs n'ont pas intérêt à aller. S'ils commencent à se perdre dans ces zones, le Gardien doit leur barrer la route ou les inciter à rebrousser chemin d'une manière ou d'une autre. Ce ne devrait pas être bien difficile et le Gardien évitera ainsi de cartographier un autre secteur du temple. Voici quelques suggestions à cet effet :

- Le couloir est fermé par une porte particulièrement solide, de bronze éventuellement. Elle est verrouillée par une barre de l'autre côté et seul un bélier ou des explosifs pourraient en venir à bout (ni l'un ni l'autre ne sont disponibles).
- Une activité intense se fait entendre à l'autre bout du couloir. Le Gardien peut souligner que continuer dans cette direction augmente sérieusement les chances d'être découverts. Si les investigateurs sont assez téméraires pour avancer encore, ils tombent sur une vaste salle ou une caverne où une foule de prêtres s'adonnent à une activité quelconque (ou terriblement étrange).
- Une odeur abominable ou une sonorité inquiétante arrive du fond du couloir. Si les investigateurs poursuivent, ils risquent de tomber sur bien plus de prêtres qu'ils ne peuvent en maîtriser.
- Alors que les investigateurs avancent, ils perçoivent un mouvement devant eux. Ils repèrent peut-être une lampe qui oscille au bout de sa chaîne, comme si quelqu'un venait de l'éteindre. S'ils tiennent à éviter les rencontres, mieux vaut rebrousser chemin. (S'ils continuent, le Gardien peut employer des moyens plus directs, comme une horde de Goules.)
- Le Gardien peut adopter l'approche opposée et laisser ses investigateurs explorer librement. Cette méthode demande beaucoup de préparation dont une bonne part de cartographie. Elle a l'inconvénient de magnifier l'aspect "donjon" du scénario sans véritablement servir l'histoire.

Suite page suivante

Rencontre avec Mordiggian

Tous ceux qui pénètrent dans le grand temple de Mordiggian à Zul-Bha-Sair risquent de rencontrer Mordiggian. Sauf incompétence flagrante ou malchance chronique, cette rencontre terrifiante devrait cependant être épargnée aux investigateurs. Quelle que soit la situation, le Gardien devrait sérieusement réfléchir avant de faire intervenir le dieu en personne.

Si Mordiggian se montre aux investigateurs, c'est parce qu'ils auront violé un tabou majeur (comme un vol de corps ou une intrusion dans un endroit particulièrement sensible). Le dieu laisse ses prêtres s'occuper de tous les blasphémateurs mineurs.

Dans le cas d'une telle rencontre, les investigateurs ne bénéficient que d'un seul avantage : Mordiggian ne peut utiliser le Portail d'Onirologie et il déteste s'aventurer hors du temple (il ne les poursuivra donc pas dans les rues de Zul-Bha-Sair).

PNJ

ALARCON

Veuf rendu fou par le chagrin, 21 ans
Description : page 129
Nationalité : Zul-Bha-Sair

FOR 15	DEX 15	INT 14	CON 15	APP 17	POU 11
TAI 11	ÉDU 13	SAN 30	Chance 55		PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.
Éducation : Précepteurs.
Compétences : Crédit 60 %, Discrétion 58 %, Droit (Zul-Bha-Sair) 41 %, Écouter 55 %, Esquiver 51 %, Grimper 57 %, Histoire (Zul-Bha-Sair et sa région) 35 %, Histoire Naturelle 45 %, Lancer 33 %, Monter à Cheval 70 %, Mythe de Cthulhu 2 %, Navigation Terrestre 56 %, Occultisme 12 %, Réciter des Poésies 54 %, Sauter 36 %, Se Cacher 44 %, Trouver Objet Caché 59 %.
Langues : Zul-Bha-Sair 86 %.
Attaques : Épée 49 %, 1D8+2 + bd (cimeterre) ; Poignard 35 %, 1D4+2 + bd (dague incurvée).

EXHALTIS-MORT

Nécromancien, 81 ans
Description : page 129
Nationalité : Zul-Bha-Sair

FOR 8	DEX 12	INT 17	CON 11	APP 7	POU 17
TAI 10	ÉDU 21	SAN 54	Chance 85		PV 11

Bonus aux dommages : +0.
Éducation : Précepteurs et recherches personnelles approfondies.
Compétences : Anatomie 88 %, Astronomie 32 %, Baratin 40 %, Bibliothèque 65 %, Botanique 30 %, Discrétion 12 %, Droit (Zul-Bha-Sair) 21 %, Écouter 60 %, Histoire (régionale) 39 %, Marchandage 30 %, Médecine 15 %, Monter à Cheval 25 %, Mythe de Cthulhu 35 %, Nécromancie 89 %, Occultisme 75 %, Persuasion 32 %, Pharmacie 34 %, Premiers Soins 41 %, Se Cacher 40 %, Trouver Objet Caché 57 %.
Langues : Zul-Bha-Sair 100 %.
Attaques : Petit couteau 28 %, 1D4 (lame dissimulée).
Sortilèges : Animer les Cadavres, Contacter une Goule Inférieure, Contacter une Goule Supérieure, Créer un Zombie, Explosion Cardiaque, Flétrissement, Lien Gris, Lien Noir, Ressemblance, Tourmenter, Vêtements Vivants, Voile Obscur et tous ceux que le Gardien juge appropriés.

MOURTHIN

Assistant de Hadley, 22 ans
Description : (personnage optionnel)
Nationalité : Zul-Bha-Sair

FOR 14	DEX 12	INT 14	CON 14	APP 8	POU 13
TAI 12	ÉDU 12	SAN 0	Chance 65		PV 13

Bonus aux dommages : +1D4.
Éducation : Recherches personnelles.
Compétences : Anatomie 36 %, Baratin 35 %, Bibliothèque 41 %, Discrétion 50 %, Écouter 50 %, Monter à Cheval 26 %, Mythe de Cthulhu 10 %, Nécromancie 37 %, Occultisme 44 %, Persuasion 26 %, Pharmacie 8 %, Premiers Soins 36 %, Se Cacher 45 %, Trouver Objet Caché 55 %.
Langues : Zul-Bha-Sair 80 %.
Attaques : Grand Couteau 45 %, 1D6 + bd (dague incurvée).
Sortilèges : Contacter une Goule Inférieure, Lien Noir.

GUG

Gardien du Puits (optionnel)
Description : p. 136

FOR 49	DEX 11	INT 13	CON 31
POU 17	TAI 56	PV 44	

Bonus aux dommages : +6D6.
Déplacement : 10
Armure : 8 points de cuir, fourrure et cartilage.
Attaques : Griffes 40 %, 4D6 (sans bd) ; Morsure 55 %, 1D10 ; Piétinement 35 %, 1D6 + bd.
Sortilèges : Aucun.
Particularité : Le Gug peut frapper une même cible de deux coups de Griffes en même temps. Chaque attaque est résolue séparément.
Perte de SAN : 0/1D8.
Note :
- Ce spécimen légèrement supérieur à la moyenne pourrait garder le fond du Puits (21) du Temple de Mordiggian. Pour plus de renseignements sur les Gugs, consulter la page 106 de la Cinquième Édition des règles de *L'Appel de Cthulhu*.
- Gardez à l'esprit la taille considérable de ce monstre et les dimensions (relativement) réduites de l'espace où il est confi-

né. Le Gug est capable d'empoigner les personnages avant qu'ils atteignent le font du puits même si le sommet de celui-ci lui est inaccessible. Sauf attaque, il reste paisiblement accroupi au fond du puits; il ne peut donc être repéré d'en haut que si une source de lumière est jetée en bas ou descendue au bout d'une corde. Si le Gardien est d'humeur cruelle, il peut accroître les dimensions du puits pour donner au Gug un meilleur champ de manœuvre.

GHAST

Gardien du Puits (optionnel)
Description : p. 136

FOR 14 DEX 14 INT 3 CON 19
POU 11 TAI 28 PV 24

Bonus aux dommages : +2D6.
Déplacement : 10
Armure : 3 points de peau.
Compétence : Discrétion 75 %.
Attaques : Morsure 45 %, 1D10; Ruade 35 %, 1D6 + bd.
Sortilèges : Aucun.
Particularité : Chaque round, un Ghast peut Mordre et Ruer.
Perte de SAN : 0/1D8.
Note : Ce spécimen légèrement supérieur à la moyenne pourrait garder le fond du Puits (21) du Temple de Mordiggian. Pour plus de renseignements sur les Ghasts, consulter la page 102 de la Cinquième Édition des règles de *L'Appel de Cthulhu*.

VILGRETCH

Grand Prêtre Goule Supérieure

FOR 28 DEX 22 INT 20 CON 21
POU 21 TAI 20 PV 21

Bonus aux dommages : +2D6.
Déplacement : 16
Perte de SAN : 0/1D6.
Armure : Les armes à feu ou les projectiles ne lui infligent que la moitié des dommages normaux.
Compétence : Anthropologie 35 %, Anthropomancie 74 %, Botanique (Contrées du Rêve) 32 %, Creuser 77 %, Discrétion 89 %, Écouter 82 %, Esquiver 91 %, Grimper 93 %, Mythe de Cthulhu 65 %, Nécromancie 88 %, Occultisme 85 %, Repérer la Putréfaction 75 %, Sauter 81 %, Savoir Onirique 80 %, Se Cacher 80 %, Trouver Objet Caché 73 %, Zoologie (Contrées du Rêve) 39 % et toutes celles que le Gardien juge appropriées.
Langues : Zul-Bha-Sair 100 %.
Particularité :

- Quand une Goule réussit à mordre un adversaire, elle renonce alors à ses attaques de Griffes pour s'accrocher à lui de toute la force de ses mâchoires. Les crocs verrouillés de la Goule infligent chaque round qui suit 1D4 points de dommages, et ce, jusqu'à ce que la Goule soit tuée ou délogée ou que la victime succombe. Une réussite de FOR contre FOR sur la Table de Résistance permet de déloger la Goule.

PRÊTRES GOULES SUPÉRIEURES

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FOR	20	21	18	27	25	21	19	28	24	20
DEX	15	17	14	21	13	18	16	15	16	17
INT	15	13	15	16	18	15	16	20	14	15
CON	18	15	14	21	19	18	16	17	16	15
POU	13	15	14	16	18	18	17	19	16	17
TAI	14	13	13	18	17	15	12	18	17	14
PV	12	12	12	13	15	16	14	12	13	15
bd	+1D6	+1D6	+1D4	+2D6	+2D6	+1D6	+1D4	+2D6	+2D6	+1D6

Compétences : Creuser 75 %, Discrétion 80 %, Écouter 70 %, Grimper 85 %, Nécromancie 50 %, Repérer la Putréfaction 65 %, Sauter 75 %, Se Cacher 60 %, Trouver Objet Caché 50 % et toute autre compétence que le Gardien juge appropriée.
Langues : Zul-Bha-Sair 95 %.
Armes : Griffes 50 %, 1D6+1 + bd;
Morsure 40 %, 1D6 + mâchoires verrouillées (voir ci-dessous).
Armure : Les armes à feu ou projectiles ne leur infligent que demi-dommages.
Sortilèges : Tous connaissent Contacter une Goule Inférieure et Contacter une Goule Supérieure; certains des prêtres connaissent éventuellement d'autres sorts (à la discrétion du Gardien).
Déplacement : 15.
Perte de SAN : 0/1D6.
Note : Quand une Goule réussit une attaque par Morsure, elle renonce à ses attaques de Griffes pour rester accrochée à sa victime par les crocs. Ces derniers infligent alors 1D4 points de dommages à la victime chaque round jusqu'à ce que la Goule soit tuée ou délogée, ou que la victime succombe. Une réussite de FOR contre FOR sur la Table de Résistance permet de déloger la Goule.

- Vilgretch est d'une rapidité surnaturelle (un peu comme Matthias Rand). Au corps à corps, il se montre exceptionnellement brutal et efficace. Cela se traduit par les capacités suivantes :
  - Il obtient presque systématiquement l'initiative devant les humains normaux.
  - Si un adversaire armé d'une arme à projectile se trouve à moins de 1,50 mètre, il obtient tout de même l'initiative si la DEX de celui-ci est inférieure à 14. Si cette DEX est de 14, il agit en même temps que son adversaire. (Normalement, les armes à feu ont automatiquement l'initiative sur les armes de corps à corps. Vilgretch fait exception à cette règle.)
  - Vilgretch bénéficie d'un Déplacement très supérieur, comme indiqué plus haut.

Sortilèges : Animer les Cadavres, Appeler/Congédier Mordiggian, Contacter une Goule Inférieure, Contacter une Goule Supérieure, Contacter Gug, Contacter Tsathoggua, Dissolution du Squelette, Enchanter un Couteau, Explosion Cardiaque, Flétrissement, Grand Festin, Immunisation, Instiller la Peur, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Lien Gris, Lien Noir, Morvivance, Putréfaction, Régression, Ressemblance, Rites de Purification, Rituel d'Annonce, Signe de Voor, Signe des Anciens, Vers, Vêtements Vivants.
Note : Vilgretch est bien un prêtre de haut rang du Temple de Mordiggian à Zul-Bha-Sair mais pas un pontife suprême. Il est décrit ici au cas où les investigateurs se trouveraient confrontés à un prêtre de son importance.

DIX MILICIENS

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FOR	12	14	11	15	17	15	13	13	12	14
DEX	11	16	12	9	13	15	12	12	15	10
INT	13	12	8	12	10	12	16	14	13	13
CON	12	10	12	15	13	17	15	12	14	13
APP	7	11	12	16	9	13	12	15	12	10
POU	9	12	17	14	12	11	15	13	10	9
TAI	12	13	12	10	17	15	13	12	11	12
ÉDU	7	6	5	8	6	9	5	10	4	5
SAN	40	61	83	70	58	49	74	65	50	44
Chance	45	60	85	70	60	55	75	65	50	45
PV	16	14	14	20	18	17	14	18	17	15
bd	+0	+1D4	+0	+1D4	+1D6	+1D4	+1D4	+1D4	+0	+1D4
Âge	17	16	15	21	23	20	18	25	16	16

Compétences : Discrétion 40 %, Dissimuler 25 %, Écouter 40 %,
Esquiver 40 %, Grimper 50 %, Lancer 40 %, Marcher au Pas 60 %, Occultisme 10 %, Sauter 30 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 40 %.
Langues : Zul-Bha-Sair 60 %.
Armes : Épée 40 %, 1D8+2 + bd (cimeterre pour les n° 8 et 10 seulement);
Lance 35 %, 1D8+1 + bd;
Poignard 35 %, 1D4+2 + bd.
Compétences particulières :
n° 1 Lancer 56 % (porte trois javelots à 1D6+1 points de dommages);
n° 2 Lancer 60 % (porte trois javelots à 1D6+1 points de dommages);
n° 3 Écouter 65 %, Monter à Cheval 26 %, Premiers Soins 38 %;
n° 4 Droit 15 %, Écouter 52 %, Menuiserie 50 %, Trouver Objet Caché 55 %;
n° 5 Discrétion 60 %, Se Cacher 74 %, Trouver Objet Caché 51 %;
n° 6 Discrétion 50 %, Esquiver 81 %, Grimper 56 %, Suivre une Piste 15 %;
n° 7 Poignard 54 %, Parade au Poignard 48 % (dissimule un second poignard sur lui);
n° 8 Parade à l'Épée 31 %;
n° 9 Arc 45 % (arc court à 1D8 points de dommages – ne porte pas de lance);
n° 10 Grimper 73 %, Sauter 50 %, Trouver Objet Caché 49 %.
Note : Ces miliciens sont des soldats issus de la classe laborieuse. Leur niveau d'éducation est donc faible. Tous sont des volontaires (pas de service obligatoire) mais leur formation a été sommaire. Ils n'ont aucune expérience des combats.

Quand tombent les ténèbres

Table des Matières Détaillée

CHAPITRE QUATRE

Quand tombent les ténèbres

Si *Pâture du Dieu* s'est raisonnablement bien passé, les investigateurs savent maintenant quelle importance représente la Guyane française pour le culte. Ils ne connaissent peut-être pas tous les détails mais ils comprennent certainement qu'un voyage sur place est nécessaire pour faire échec à ses projets malfaisants dans cette colonie. Si les prétentions du culte ont le moindre fondement, ils doivent agir. Tergiverser serait idiot et extrêmement dangereux.

Note au Gardien : Une attention toute particulière doit maintenant être accordée au calendrier des événements nationaux et internationaux (page 190). Quand Tombent les Ténèbres *se déroule à l'extérieur des États-Unis et les événements mondiaux sont susceptibles d'influer sur son déroulement.*

Premières démarches

Ce scénario commence sans doute par une retraite précipitée des investigateurs. Même si le culte de Greenfield est abattu ou réduit à l'impuissance, les Goules locales continuent de s'en prendre à eux s'ils commettent l'erreur de rester sur place. Le shérif a peut-être aussi des raisons de leur en vouloir et un départ du Comté de Franklin est donc opportun.

Une fois à l'abri hors du Comté, avec leur butin d'indices et de documents récoltés lors de leurs précédents exploits, les investigateurs peuvent prendre le temps de certaines démarches. Ce sont ces premières démarches qui vont maintenant être décrites.

Recherches bibliographiques

N'importe quelle bibliothèque publique ou universitaire est en mesure de fournir quantité d'informations sur la Guyane française. Le territoire est surtout connu pour sa colonie pénitentiaire, l'Île du Diable. En dehors de cela, tous les documents disponibles décrivent la Guyane française comme un territoire faiblement peuplé et en grande partie inexploré. La jungle est particulièrement sauvage et dangereuse. La plupart des bagnards évadés qui s'y sont enfuis n'ont jamais refait surface. La capitale de la Guyane française est le port de Cayenne. C'est le siège du gouvernement et c'est là que sont cantonnées les troupes sénégalaises sous commandement français qui protègent la colonie.

Aucun document disponible ne décrit la situation actuelle de l'administration coloniale. Avant la défaite française, la colonie était dirigée par des fonctionnaires nommés par Paris. L'administration locale a toujours eu la réputation d'être particulièrement corrompue. Une fois la France envahie par l'Allemagne au milieu de juin 1940, il est difficile de savoir si les autorités coloniales reconnaissent ou non le nouveau gouvernement de Vichy. Les recherches bibliographiques ne peuvent apporter de réponses sur ce point. Les meilleures sources à ce sujet devraient être le Consulat français à Boston, l'Ambassade française à Washington ou le Département d'État U.S.

Passeports

Les investigateurs qui ne disposent pas d'un passeport vont devoir en obtenir un. La procédure normale prend quelques mois mais s'ils font appel au Membre du Congrès qui les représente, cela doit aller nettement plus vite. Sauf échec grave d'un jet de Chance, le passeport est accordé et délivré en 1D2 semaines.

Les représentations françaises aux États-Unis

La France entretient un consulat à Boston et une ambassade à Washington. Avant la défaite de juin 1940, ces structures représentent le gouvernement légitime de la France. Elles apportent leur aide aux citoyens français qui séjournent aux États-Unis, traitent les relations diplomatiques courantes avec le Département d'État et travaillent à influencer l'opinion publique américaine. Après la défaite de la France, un gouvernement fasciste fantoche s'installe à Vichy. Il est censé représenter la France et il continue de diriger une partie du sud du pays et la plupart de ses colonies. D'autres colonies se sont rebellées et s'opposent aux forces de l'Axe dans le cadre de la France Libre.

Les représentations françaises aux États-Unis relèvent maintenant du gouvernement de Vichy puisque les États-Unis sont encore neutres en 1940. Contacter le consulat ou l'ambassade n'apporte guère de renseignements. Personne ne sait grand-chose sur ce qui se passe en Guyane française et nul ne semble vraiment s'en soucier. Se rendre en personne à l'ambassade n'est guère plus fructueux. Il semble pourtant que les voyageurs étrangers sont toujours les bienvenus dans les possessions françaises du Nouveau Monde, qu'elles dépendent ou pas de Vichy.

Si la France n'est pas encore tombée quand les investigateurs se renseignent auprès de l'ambassade ou du consulat, ils sont chaleureusement accueillis mais n'obtiennent guère plus de renseignements. Ils apprennent que la Guyane française est isolée par le Blocus Atlantique mais que les voyages ne sont pas pour autant interdits. La voie maritime est cependant déconseillée aux voyageurs et ceux-ci sont plutôt orientés vers les vols réguliers (et la Pan American Airways). Ils reçoivent aussi une liste de vaccinations conseillées et une

note sur les diverses maladies, souvent mortelles, qui infestent la colonie.

Le Département d'État

Le Département d'État U.S. peut renseigner les voyageurs américains sur toutes sortes de destinations. L'envoi d'une lettre à leur bureau de Washington entraîne une réponse raisonnablement rapide (une ou deux semaines). Dans le cas de la Guyane française, il s'agit d'un petit guide où sont décrits la capitale, le climat et le bagne. Les diverses maladies sont aussi mentionnées ainsi qu'une liste des vaccins conseillés. Il est précisé que tous les visiteurs arrivent par bateaux ou hydravions de la Pan American. La voie terrestre n'est apparemment pas envisageable pour la plupart des touristes et voyageurs.

Préparatifs de voyage

Une bonne préparation est vitale si l'on considère les difficultés d'approvisionnement qui seront sans doute rencontrées à Cayenne. Il faut normalement compter plusieurs semaines si toutes les précautions nécessaires sont prises.

Réservation des billets

Il existe deux méthodes pour se rendre en Guyane française : le bateau et l'avion. L'air est bien sûr plus rapide. Les vols vers Cayenne sont rarement pleins et il est facile de se procurer des billets. Si les investigateurs sont moins d'une dizaine, ils arrivent même à obtenir des places quasiment à la dernière minute. Les départs ont lieu toutes les semaines à Miami et les appareils font escale dans diverses îles des Caraïbes avant d'amerrir à Cayenne. Les hydravions utilisés sont de gros monocoques couramment employés par les compagnies aériennes au tournant des années 30 et 40.

Si les investigateurs choisissent cette option, ils apprennent (la Pan American est représentée dans toutes les grandes villes) que les départs ont lieu tous les vendredis matin, avec une arrivée prévue le même jour au coucher du soleil. Les voyageurs n'ont droit qu'à trois valises et un bagage à main. Les bagages ne sont pas fouillés et tout individu discret peut aisément emporter des armes ou autre marchandise de contrebande de faible volume.

L'autre possibilité consiste à réserver des places à bord d'un cargo en partance pour Cayenne. Consulté à ce sujet, le Département d'État U.S. déconseille fortement cette solution en raison des fréquentes attaques de sous-marins allemands

Les dangers des voyages maritimes en 1940

Si les investigateurs ont choisi de voyager sur un navire neutre (battant pavillon américain sans doute), un jet de chance de groupe est de rigueur. Si le résultat est un échec grave, un sous-marin croise le navire, probablement près des côtes de la Guyane française. Si un second jet de Chance est aussi un échec grave, le navire est attaqué. Il est dans le cas contraire discrètement examiné et laissé en paix.

Une attaque de vaisseau neutre voit probablement le sous-marin faire surface et tirer un coup de semonce avec son canon de pont. Le navire met alors en panne et se rend. Un peloton allemand bien armé (fusils 7,92 mm et mitraillettes 9 mm) monte ensuite à bord et fouille rapidement le vaisseau avant de le laisser repartir. Au moindre événement suspect (si, par exemple, les investigateurs jouent les héros et attaquent les abordeurs), le capitaine du sous-marin envoie deux ou quatre torpilles dans le navire qui coule en 3D6 minutes. Il est parfaitement conscient qu'il peut ainsi perdre tout le peloton monté à bord mais il ne prendra pas le risque d'un appel de détresse. Ceux qui réussissent à évacuer le navire en perdition sur des chaloupes de sauvetage ou des radeaux ne reçoivent aucun secours du sous-marin et doivent ramer jusqu'à la terre, la Guyane française le cas échéant. Le capitaine allemand recherchera peut-être les passagers de même nationalité pour les prendre à son bord mais les autres sont abandonnés à eux-mêmes.

Naviguer sous le pavillon d'un des pays en guerre contre les forces de l'Axe est nettement plus dangereux. Il y a rencontre avec un sous-marin dès que le jet de Chance de groupe dépasse les 90 et en cas d'échec grave le navire est attaqué et coulé sans sommation. Une telle attaque se produit généralement après que le sous-marin a fait surface et utilisé son canon de pont (complètement hors de portée des armes que peuvent détenir les investigateurs). Si le jet de Chance dépasse les 90 mais n'est pas un échec grave, le navire est tout d'abord stoppé puis coulé lorsque tous les passagers l'ont quitté dans les chaloupes de sauvetage. Toute tentative de transmettre un appel de détresse oblige le sous-marin à attaquer immédiatement et à couler le navire en utilisant toutes ou partie des armes disponibles (torpilles, canon de pont et mitrailleuses).

Si les investigateurs perdent ainsi leur moyen de transport sans y laisser leur peau, il existe deux possibilités. À moins d'avoir été coulés en vue des côtes de Guyane française, ils sont probablement secourus par un autre navire ou réussissent à gagner une île quelconque des Caraïbes. Dans ce cas, ils ne perdent guère que du temps et de l'équipement. S'ils réussissent à gagner la Guyane française en mal de liquidités et de matériel, il faut un peu de temps pour réparer les dégâts. À la différence des pensionnaires de l'Île du Diable, qui se retrouvent généralement piégés dans la colonie sans ressources ni contacts, les investigateurs n'ont qu'à téléphoner aux États-Unis pour se faire télégraphier des fonds. Les Crédits supérieurs sont normalement servis les premiers mais toute personne qui dispose d'un compte en banque devrait arriver à se faire envoyer de l'argent en quelques jours. Soulignons que l'argent est l'article le plus facile à remplacer. Certains équipements seront difficiles à obtenir ou extraordinairement coûteux (médicaments, matériel de camping, armes, munitions, etc.) en raison de la situation que connaît la Guyane française pendant la guerre.

dans l'Atlantique. Les investigateurs qui tiennent absolument à la voie maritime (peut-être parce qu'ils ne savent pas qu'il existe une ligne aérienne ou parce qu'ils ont trop de bagages) sont orientés vers des bâtiments arborant des pavillons neutres. Les États-Unis, tous les pays d'Amérique latine, l'Espagne, le Portugal et la Suède sont neutres. Soulignons que cela ne constitue pas une garantie absolue car les sous-marins s'en prennent parfois aux navires neutres par accident ou parce qu'ils pensent qu'ils transportent des marchandises destinées aux nations ennemies.

Logistique

Les investigateurs avisés ne compteront pas sur le matériel disponible à Cayenne et s'équiperont plutôt aux États-Unis. (Il est clair que le culte de Greenfield préférait cette méthode et cela devrait inciter l'équipe à faire de même.) Tout le matériel et les vêtements nécessaires, de même que les armes à feu s'obtiennent au prix standard dans toutes les grandes villes américaines. Seuls quelques articles, comme les trousses anti-venin spécifiques à la Guyane française, ne peuvent être obtenus aux États-Unis.

Visite médicale

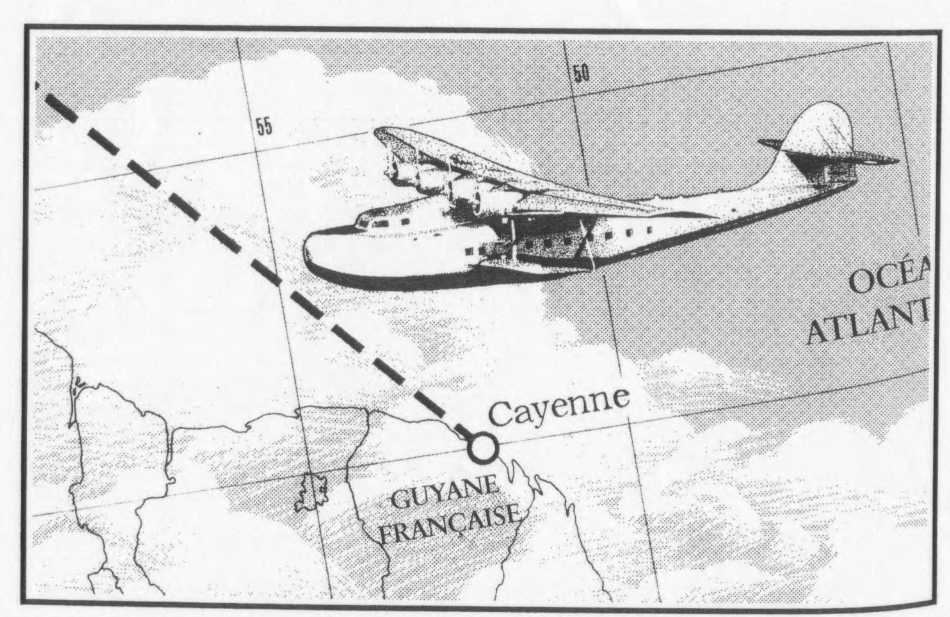
Les piqûres préventives contre le typhus et autres maladies sont absolument nécessaires. Si l'équipe omet ces précautions indispensables, le Gardien ne doit pas hésiter à frapper certains investigateurs choisis au hasard de la maladie tropicale de son choix. Ces maladies ne devraient pas les tuer mais les handicaper sérieusement. Elles se traduiront par des réductions de CON, FOR (et donc des PV et bd) et Mouvement et par des malus aux compétences physiques (voire à toutes les compétences).

Les investigateurs qui ont consulté un médecin au préalable sont protégés contre toutes les maladies pour lesquelles il existe un vaccin. Ils ont aussi reçu une liste de médicaments conseillés et des adresses de fournisseurs. Ils devraient donc être en possession de réserve de quinine, sulfamides et autres remèdes susceptibles de leur sauver la vie. Ils ont peut-être essayé d'obtenir de la pénicilline mais en vain ; ce médicament n'est pas encore accessible au plus grand nombre.

Le voyage

Si c'est la voie des airs qui a été choisie, tout devrait se passer sans problème. Sauf échec grave d'un jet de Chance de groupe, le vol est parfaitement sûr et confortable, et les horaires prévus respectés. En cas d'échec grave, l'avion prend du retard à La Havane où il est retenu par des ennuis de moteur ou le mauvais temps. Il repart le lendemain.

Voyager sur un cargo est plus risqué, mais parfaitement envisageable. Les attaques des sous-marins allemands dans l'Atlantique Nord et Sud font des dégâts considérables. Même les Caraïbes sont touchées, surtout après la défaite française qui ouvre les ports français aux forces de l'Axe. Les vaisseaux neutres ne sont généralement pas visés mais sont parfois victimes d'erreur.



"Hé, pourquoi on a pris que des allers simples ?"

La Guyane française

Dans les années 1990, la Guyane française est un pays sauvage encore largement inexploré. C'est bien sûr encore plus vrai en 1940.

Topographie, climat et flore

Surtout connue du monde extérieur pour le célèbre bagne de l'Île du Diable, la Guyane française se trouve sur la côte nord-est de l'Amérique du Sud et couvre une surface d'environ 90 000 kilomètres carrés. Ses coordonnées précises la placent entre 1°30' et 5°50' de latitude nord et 51°40' et 54°30' de longitude ouest. Le profane la localisera facilement sur la carte de l'Amérique du Sud en cherchant ses voisins mieux connus. Elle est bordée à l'est et au sud par le Brésil et à l'ouest par la Guyane hollandaise (le Surinam moderne).

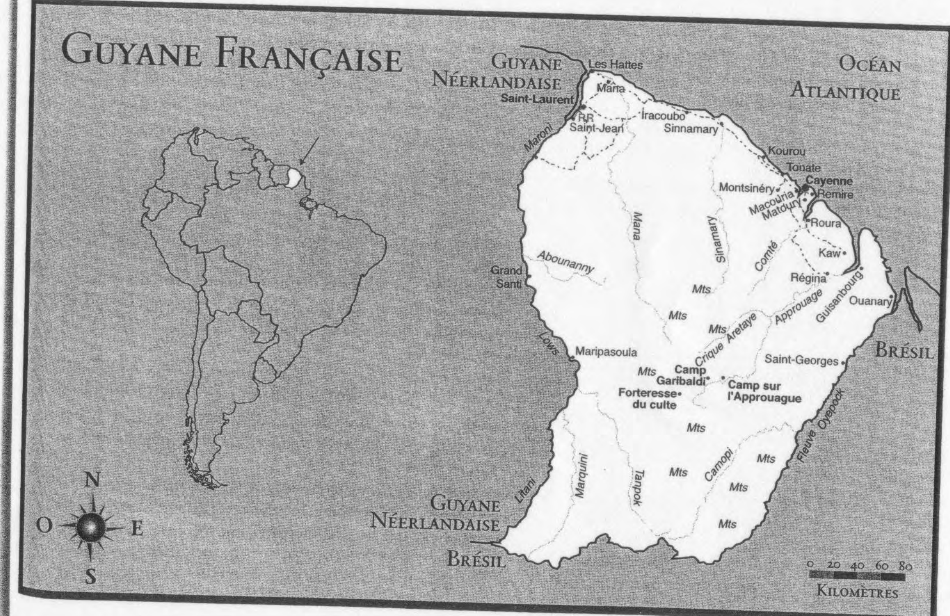
Son climat humide et tropical est un véritable bouillon de culture. Les Européens sont particulièrement vulnérables aux diverses maladies exotiques qui infestent ses jungles. La population indigène est nettement plus résistante mais la mortalité chez les étrangers est effrayante.

Quelques terres fertiles sont cultivées mais le développement de l'agriculture est freiné par le manque de main-d'œuvre et les maladies. Seuls trois mille ou trois mille cinq cents hectares sont en fait cultivés à l'époque du scénario. Il s'agit essentiellement d'une culture vivrière, même si quelques quantités marginales de sucre, cacao, poivre et peaux sont exportées. La forêt constitue une véritable mine d'or potentielle mais elle n'est presque pas exploitée. La colonie dépend donc complètement des importations (de France, pour la majeure partie) pour ses besoins quotidiens.

La forêt couvre tout le territoire et l'intérieur est en grande partie inaccessible. Les zones montagneuses sont presque complètement inexplorées et seuls les cours d'eau permettent d'accéder à l'intérieur du pays. La colonie a le bonheur d'être bien irriguée et une multitude de cours d'eau sillonnent les terres du sud vers l'océan. C'est à ces cours d'eau que la colonie doit tout le développement de son intérieur, aussi faible soit-il.

Dans ces conditions, la population tend à s'agréger près des cours d'eau et de la côte. Les fleuves représentent des routes incontournables où naviguent toutes sortes de vapeurs. En dehors de ces régions habitées, le pays est très mal connu. Il semble bien que les jungles inexplorées abritent quelques tribus primitives, mais aucun recensement n'en a été fait.

Suite page suivante



La Guyane française

Dans les années 1990, la Guyane française est un pays sauvage encore largement inexploré. C'est bien sûr encore plus vrai en 1940.

Topographie, climat et flore

Surtout connue du monde extérieur pour le célèbre bagne de l'Île du Diable, la Guyane française se trouve sur la côte nord-est de l'Amérique du Sud et couvre une surface d'environ 90 000 kilomètres carrés. Ses coordonnées précises la placent entre 1°30' et 5°50' de latitude nord et 51°40' et 54°30' de longitude ouest. Le profane la localisera facilement sur la carte de l'Amérique du Sud en cherchant ses voisins mieux connus. Elle est bordée à l'est et au sud par le Brésil et à l'ouest par la Guyane hollandaise (le Surinam moderne).

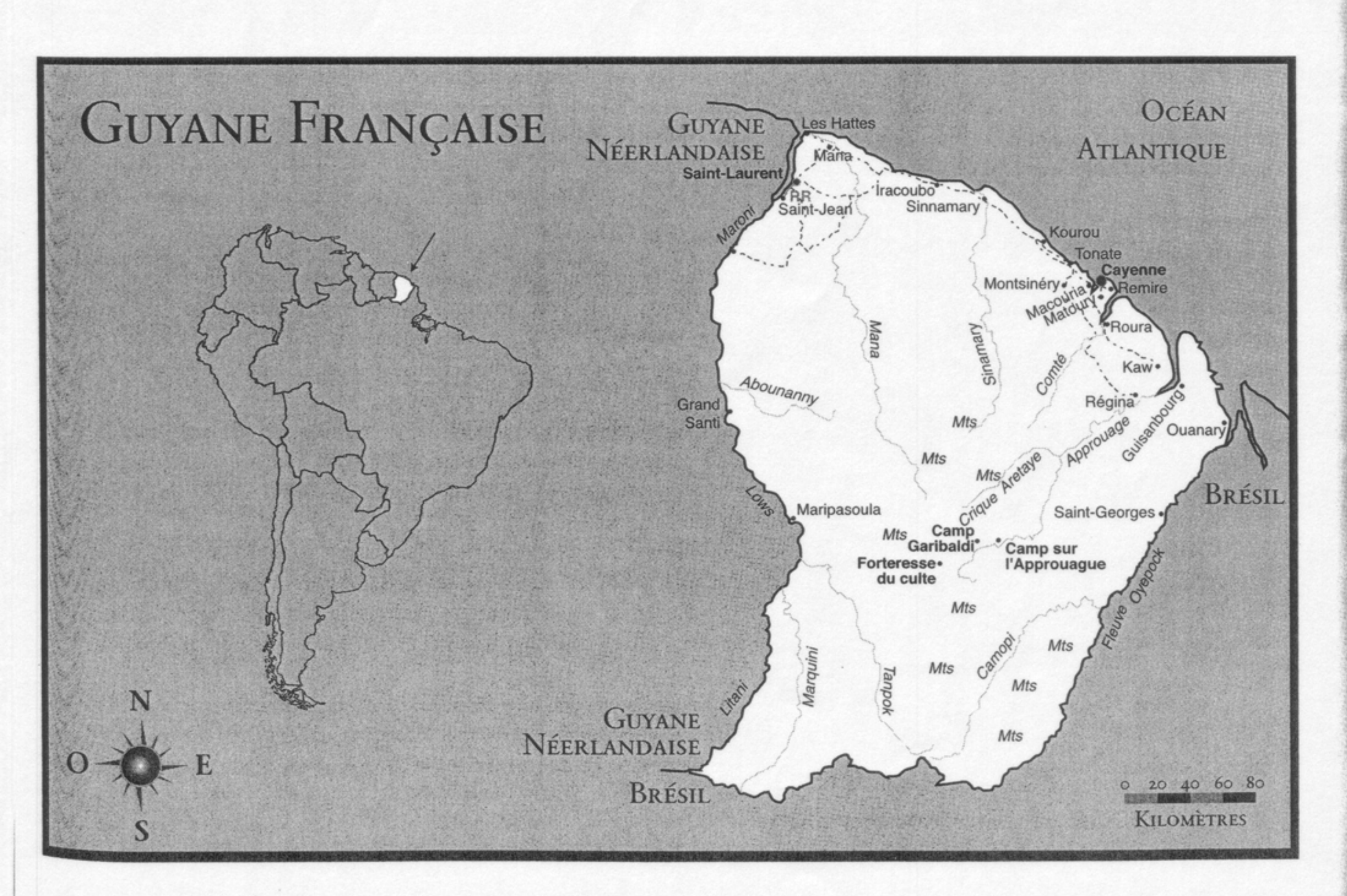
Son climat humide et tropical est un véritable bouillon de culture. Les Européens sont particulièrement vulnérables aux diverses maladies exotiques qui infestent ses jungles. La population indigène est nettement plus résistante mais la mortalité chez les étrangers est effrayante.

Quelques terres fertiles sont cultivées mais le développement de l'agriculture est freiné par le manque de main-d'œuvre et les maladies. Seuls trois mille ou trois mille cinq cents hectares sont en fait cultivés à l'époque du scénario. Il s'agit essentiellement d'une culture vivrière, même si quelques quantités marginales de sucre, cacao, poivre et peaux sont exportées. La forêt constitue une véritable mine d'or potentielle mais elle n'est presque pas exploitée. La colonie dépend donc complètement des importations (de France, pour la majeure partie) pour ses besoins quotidiens.

La forêt couvre tout le territoire et l'intérieur est en grande partie inaccessible. Les zones montagneuses sont presque complètement inexplorées et seuls les cours d'eau permettent d'accéder à l'intérieur du pays. La colonie a le bonheur d'être bien irriguée et une multitude de cours d'eau sillonnent les terres du sud vers l'océan. C'est à ces cours d'eau que la colonie doit tout le développement de son intérieur, aussi faible soit-il.

Dans ces conditions, la population tend à s'agréger près des cours d'eau et de la côte. Les fleuves représentent des routes incontournables où naviguent toutes sortes de vapeurs. En dehors de ces régions habitées, le pays est très mal connu. Il semble bien que les jungles inexplorées abritent quelques tribus primitives, mais aucun recensement n'en a été fait.

Suite page suivante



Infrastructures

Cayenne est le seul port de Guyane française digne de ce nom et c'est là que se sont concentrés tous les efforts de développement. Les rares routes existantes relient Cayenne à une poignée d'agglomérations. Sentiers pédestres et voies d'eau accueillent donc l'essentiel du trafic. Cette situation a contribué à limiter le développement de la colonie à un niveau quasi imperceptible. En fait, beaucoup considèrent que si elle était dotée d'infrastructures modernes, l'exploitation des gisements aurifères pourrait devenir rentable et assurer un revenu important.

Le bagne possède la seule voie ferrée du territoire, une ligne de 12 kilomètres de long entre St. Laurent et St. Jean. Elle n'est généralement pas utilisée pour les transports publics.

Les communications intérieures sont tout aussi limitées. En 1940, il n'existe que 9 bureaux de télégraphe dans toute la colonie pour un total de 330 kilomètres de lignes. Le réseau téléphonique est du même ordre, 117 postes pour 390 kilomètres de lignes. Avant la guerre, un cargo arrivait de France tous les mois mais ce service s'est interrompu peu après le début des hostilités. Cayenne est relié à Brest par un câble transatlantique.

En résumé, la Guyane française est presque vierge de toute infrastructure. Les équipements modernes sont rares en dehors de Cayenne et deviennent introuvables dès qu'on s'éloigne de la côte.

Économie

Économiquement, la colonie dépend complètement de la métropole. L'or est de loin la première des exportations. Le manque d'infrastructures ne permet malheureusement de rentabiliser que quelques gisements dispersés. Cela ne décourage pas les vocations et toute une population de mineurs éphémères cherche le bon filon à travers le pays. Ceux qui réussissent à sauver leur vie et leur santé sont déjà bien heureux. Cette activité ne rapporte souvent que de quoi vivre et les bénéfices réels sont faibles.

Le cacao, le sucre et les produits de la forêt constituent l'essentiel des autres exportations mais les quantités concernées sont insignifiantes. Les seules manufactures notables produisent du rhum et de l'huile de palissandre, des exportations mineures. La colonie connaît donc un déficit commercial chronique que la France doit combler. Les exportations se font à 80 % vers la France ; le Royaume-Uni et les États-Unis reçoivent la majeure partie des 20 % restants (respectivement les clients n° 2 et 3 de la colonie). Le Blocus Atlantique a complètement bouleversé cette répartition et la Guyane française ne reçoit maintenant presque plus rien de l'Europe. La monnaie locale est bien sûr le franc français, le français la langue officielle et les mesures officielles respectent le système métrique.

Population

Il est difficile d'estimer précisément la population puisque personne ne sait combien d'indigènes vivent à l'intérieur des terres. Elle pourrait atteindre les cinquante mille en comptant les indigènes, les militaires et mineurs de passage mais c'est un grand maximum. Cela représente tout juste un demi-habitant au kilomètre carré et presque toute la population se concentre le long des cours d'eau et de la côte. L'intérieur n'est habité que par les indigènes et les chercheurs d'or, ainsi que par un nombre inconnu de bagnards libérés.

Histoire coloniale

En 1940, la Guyane française est un pays sauvage et largement inexploré. Elle est pourtant habitée par les Indiens depuis de nombreux siècles et par les Européens depuis plus de trois cents ans. Les premiers prospèrent depuis longtemps dans ses jungles humides mais les seconds n'ont jamais trouvé la région hospitalière. Les premiers explorateurs sont venus ici à la recherche d'Eldorado, la mythique cité de l'or indienne. La dernière grande expédition conduite dans la région à la poursuite de cette chimère était commandée par le célèbre explorateur anglais Sir Walter Raleigh (né en 1552 environ, mort en 1648).

La Guyane est la seule colonie française en Amérique du Sud et il y a depuis des décennies une volonté politique de dompter cet enfer tropical et d'en faire un paradis pour les colons. À plusieurs reprises, des colons français ont été incités à se tailler des domaines dans la jungle. Les atermoiements bureaucratiques ont ruiné ces efforts. La région n'a jamais été correctement préparée en ce sens et des milliers d'entre eux sont morts de maladies.

Rares sont les colons qui ont réussi à s'implanter en Guyane française. Ceux qui l'ont fait s'appuyaient sur des esclaves importés d'Afrique mais l'abolition de cette pratique au début du XIXe siècle a ruiné les quelques plantations qui prospéraient. Les esclaves libérés se sont enfoncés à l'intérieur des terres où ils ont récréé un mode de vie semblable à celui qu'ils connaissaient en Afrique. Ces "Nègres de brousse" ont réussi à survivre dans ce climat tropical qui n'avait jusqu'alors accepté que les Indiens.

La colonie a donc végété pendant des décennies, complètement dépendante des subsides de Paris. Dans les années 1850, le gouvernement français accouchait d'un nouveau plan de développement de la Guyane. Puisqu'il était impossible de trouver des volontaires pour s'installer sur place, des bagnards allaient accomplir ce que les colons et la troupe n'avaient pu réussir. L'idée

Suite page suivante

était simple. Les prisons françaises regorgeaient de criminels dangereux de toutes sortes. Des navires-prisons les transporteraient dans la colonie où ils travailleraient jusqu'à la fin de leur sentence. Mieux encore, une fois leur peine purgée, ils ne recevraient pas la permission de rentrer au pays. Ils seraient obligés de rester sur place pendant une période équivalente à leur peine. Cette politique dite du *doublage* doublait effectivement la peine des bagnards. Ses concepteurs espéraient que ces prisonniers épouseraient des femmes indigènes et s'installeraient sur place. Il semble que personne n'avait prévu que les femmes indigènes refuseraient, pour la plupart, d'avoir la moindre relation avec des bagnards venus d'Europe.

Dans la pratique, le doublage revenait pour bien des bagnards à une peine de mort. Ceux qui survivaient au bagne devaient encore rester dans ce milieu malsain et hostile où ils n'avaient guère de chance d'améliorer leur situation. Rares étaient ceux qui survivaient à cette seconde peine. Ils devaient ensuite encore payer eux-mêmes leur passage en France, une dépense généralement inaccessible aux anciens bagnards. Le bagne a fonctionné pendant presque cent ans et plus de neuf bagnards sur dix n'ont pas survécu à leur peine.

Le monde entier connaissait la colonie pénitentiaire de Guyane française sous le nom de l'Île du Diable. Cette "Île du Diable" était en fait une des trois îles où étaient détenus les prisonniers. D'autres étaient gardés sur le continent et ceux qui avaient purgé leur peine mais ne pouvaient rentrer en France, en raison du doublage ou par manque d'argent, habitaient généralement les quelques agglomérations proches du bagne. L'Île du Diable a été un sujet de controverse dès sa création et, décennie après décennie, cette controverse n'a fait qu'empirer. À la fin des années 1930, le gouvernement français décida de démanteler ce système qui n'avait jamais donné les fruits attendus et se trouvait, de plus, gangrené par la corruption et les abus de pouvoir. La Seconde Guerre mondiale et la défaite française devaient repousser cette fermeture et le bagne ne fut démantelé, progressivement, que dans les années 1950. Vers la fin, les surveillants se contentaient d'ouvrir les portes et de chasser les prisonniers qu'ils ne pouvaient plus nourrir vers la jungle et les villages.

Cayenne

Cayenne, la capitale de la Guyane française, est aussi la principale porte maritime de la colonie. C'est même le seul port important malgré ses défauts : ses eaux peu profondes obligent les navires un peu importants à jeter l'ancre à 10 kilomètres au large. Il se situe sur l'Île de Cayenne, près de l'embouchure de la Rivière Comté. La ville compte environ 13 500 habitants. Les bâtiments sont pour la plupart construits en bois et en brique et les rues respectent un plan rationnel orthogonal. C'est la seule agglomération présentant quelque importance économique mais elle n'en reste pas moins pauvre. C'est ici qu'arrivent toutes les marchandises importées et, malgré sa population relativement importante, la ville connaît un manque chronique de main-d'œuvre qui décourage toute croissance économique.

Cayenne abrite pourtant des institutions inattendues compte tenu de sa situation. Elle accueille un lycée et une bibliothèque publique remarquablement complète (quoique modeste). Quatre journaux privés tirent à 400 exemplaires et un mensuel gouvernemental à 200.

Le voyage devrait être banal pour l'époque. De gros volumes de matériel sont chargés à bord et les bagages ne sont pas fouillés. Les passagers comme l'équipage sont avisés des règles qui régissent la navigation en temps de guerre. Personne n'est autorisé à fumer sur le pont après la tombée du jour. Tous les hublots sont occultés par une couche de peinture noire et les portes équipées de manière à couper automatiquement l'éclairage quand elles sont ouvertes. La raison de ces précautions est simple : la lumière risque d'attirer un sous-marin en maraude. Les conséquences d'une telle rencontre sont décrites en encart, page 143.

Le Gardien profitera au besoin de ce périple pour faire réapparaître des méchants jusqu'ici négligés par l'équipe. Il est très probable, par exemple, que certains pensionnaires des Pompes Funèbres Beckwith ont réussi à s'échapper. Certains d'entre eux pourraient embarquer dans le même avion ou bateau que les investigateurs. Leur présence s'expliquera de deux façons : soit ils sont là pour se venger des investigateurs ou pour les réduire définitivement au silence, soit ils se rendent en Guyane française pour avertir le culte des agissements de l'équipe et voyagent par hasard de concert.

La mise en scène précise est laissée à la discrétion du Gardien mais cette rencontre éventuelle doit absolument constituer une étape logique de la campagne, pas un événement artificiel.

Cayenne

Cayenne est la capitale de la Guyane française et sa principale porte maritime. C'est un trou pestilentiel selon les standards occidentaux. Malgré son rang de capitale coloniale, elle a toujours souffert d'une corruption endémique et des caprices de la bureaucratie. Arpenter ses rues constitue déjà une étrange expérience. La ville présente un fascinant éventail de cultures. Les descendants des colons européens et des esclaves africains se mêlent aux Amérindiens et aux anciens pensionnaires du bagne. Les commerçants vantent leur marchandise mais réclament des prix prohibitifs pour tout ce qui n'est pas produit sur place (soit à peu près tout). Les anciens bagnards de l'Île du Diable sont aisément reconnaissables à leurs multiples tatouages. La plupart de ces hommes sont confinés au bas de l'échelle sociale en raison de leur manque d'argent et de poids politique. La plupart ne peuvent pas rentrer en France (voir le doublage dans l'encart ci-dessus) et les autres n'ont bien souvent pas les moyens de quitter la colonie. Une bonne partie de la ville exhibe divers degrés de misère mais certains quartiers affichent tout de même une prospérité relative. L'encart page 149 décrit les sites qui pourraient intéresser les investigateurs.

Les conséquences de la guerre

En 1940, la guerre mondiale affecte Cayenne de diverses manières. Pour la population, la conséquence la plus grave est la rupture du cordon ombilical avec la métropole. La Guyane française dépendait lourdement des subsides et ravitaillements envoyés par la France (et c'est encore le cas). En 1940, le blocus allemand de l'Atlantique est extrêmement efficace. Les vaisseaux de blocus (croiseurs, cuirassés et croiseurs marchands) infligent des pertes sérieuses à la flotte marchande alliée et les U-boats atteignent le sommet de leur efficacité. À Cayenne (et dans toute la Guyane française), les produits manufacturés qui ne sont pas fabriqués sur place (bien peu le sont) se font rares et les prix montent en conséquence. Trouver des vêtements, conserves, matériel de camping, armes à feu en quantité raisonnable devient difficile et les investigateurs devront sans doute dépenser beaucoup plus qu'ils n'avaient prévu. S'ils se sont déjà équipés aux États-Unis, ils n'ont guère de problème. Ce qu'ils doivent encore acheter sur place, trousse anti-venins ou vêtements adaptés, par exemple, est encore disponible même si les prix ont augmenté. En revanche, si l'équipe comptait tout acheter sur place, le Gardien ne doit pas hésiter à imposer des prix supérieurs à la normale de 50 à 500 % suivant l'article considéré. Certains articles resteront même introuvables ou ne seront disponibles qu'en quantité insuffisante.

Après juin 1940, d'autres effets se font sentir. La défaite et l'établissement d'un nouveau gouvernement à Vichy déstabilisent l'administration coloniale. Personne ne sait plus qui commande et la plupart des fonctionnaires préfèrent ne pas prendre parti. Toutefois, les partisans de Vichy font bientôt sentir leur influence et de nouveaux fonctionnaires venus de la métropole renforcent leurs rangs. Des éléments de la France Libre sont aussi présents mais ces factions ne s'affrontent pas ouvertement. Une tentative destinée à envoyer les troupes sénégalaises rejoindre les Alliés aura lieu mais elle échouera et la garnison restera à Cayenne pendant toute la guerre. Les États-Unis finiront par occuper la Guyane française et construiront une base aérienne à l'extérieur de Cayenne, mais cela devrait se passer longtemps après ce scénario.

Cette situation politique n'est pas sans conséquences pour les investigateurs. Les fonctionnaires sont toujours aussi corrompus. Cela ne concerne guère les nouveaux arrivants mais les investigateurs risquent tout de même de trouver que les douaniers mettent beaucoup de temps à vérifier leurs passeports ou à se décider sur la légalité de telle ou telle arme à feu. Si les bagages sont fouillés (échec d'un jet de Chance de groupe) et que des armes à feu non déclarées sont découvertes, il est possible que l'équipe soit expulsée ou enfermée dans le bagne pestilentiel. Un pot-de-vin important (éventuellement associé à la réussite d'un jet de Chance ou de Baratin) sortira les investigateurs de cette mauvaise passe. Ceux qui déclarent honnêtement leurs armes à feu se les voient confisquer à leur arrivée afin de leur faire suivre la "procédure". Un pot-de-vin ou un porte-parole très persuasif (Chance ou Persuasion à -20 %) leur permettront de les récupérer immédiatement. Dans le cas contraire, elles resteront en douane près d'une semaine et des frais de dossiers seront exigés pour chacune d'elles, l'équivalent de 5 dollars par arme ; aucune arme automatique n'est autorisée. Soulignons qu'il est toujours possible d'en acquérir d'autres sur place mais à des prix encore une fois prohibitifs.

Cayenne

1. Administration coloniale
2. Rampe des hydravions
3. Douanes
4. Capitainerie
5. Lycée
6. Poste de police
7. Tribunal
8. Administration coloniale
9. Caserne
10. Cimetière
11. Marché
12. Hôpital Militaire
13. Hôtel Royal Colonial
14. Hôpital de Cayenne
15. Hôtel Majestic
16. La Rame Fauchée
17. Dr Émile Cauphin

N O E S — 0.7 — 0.3 — 1.8 — 1.8 — Canal Laussat — Église — 0 200 400 600 Mètres — Profondeurs en mètres

Quelques institutions de Cayenne

Cayenne abrite quelques établissements repères. Ceux qui sont décrits ici devraient au moins intéresser les investigateurs et certains pourraient même se révéler vitaux.

La caserne

Ce bâtiment massif est visible de très loin. Il abrite la totalité de la garnison sénégalaise ainsi que l'arsenal et le centre de commandement militaire.

Le Royal Colonial

C'est le meilleur hôtel de la ville et il accueillera probablement l'équipe. L'établissement est tout juste passable selon les standards occidentaux. Ses prix devraient rester à la portée des investigateurs malgré l'inflation galopante qui frappe la ville. Le night-club est aussi considéré comme le meilleur de la ville et il est ouvert 24 heures sur 24. Il arrive d'ailleurs que les bruits de la fête dérangent les clients installés aux étages.

Le Majestic

Le Majestic arrive immédiatement derrière le Royal Colonial au classement des hôtels de la ville. Les chambres se trouvent dans les deux étages du bâtiment. Le rez-de-chaussée abrite l'accueil et le bar, qui est fréquenté par une clientèle un peu plus rustique que celle du Royal Colonial. Les chambres sont un peu moins chères et les membres du culte préfèrent descendre ici quand ils sont en ville. Les investigateurs ont d'ailleurs peut-être trouvé une boîte d'allumettes du bar pendant *Pâture du Dieu*.

La Rame Fauchée

C'est une des nombreuses tavernes de Cayenne. Lors de leur précédent voyage, les sectateurs de Greenfield, Morton Hadley en tête, ont fréquenté cet établissement. Ils y retourneront certainement si l'opportunité se présente. L'endroit est plutôt bruyant et aromatique mais il reste assez plaisant. Le propriétaire n'admet pas les échauffourées et il emploie plusieurs costauds (d'anciens pensionnaires de l'Île du Diable) comme videurs. Grands et forts (15 en FOR et TAI), ils sont parfaitement capables de jeter dehors tous les trouble-fête. La Rame Fauchée a donc acquis la réputation d'être un bar sûr et tranquille.

Le propriétaire est Jacques Bernard, un vieux résidant de Cayenne. Il s'occupe du bar où les visiteurs sont donc accueillis par un quadragénaire amical aux cheveux blancs. Il parle couramment le français, le portugais et l'espagnol et se débrouille en anglais.

Il n'est pas facile d'en tirer des renseignements. La raison en est simple : il déteste donner ce qu'il peut vendre. Ses manières amicales cachent un homme d'affaires impitoyable et ces temps difficiles ne font qu'exacerber son avidité. Il cherchera donc à obtenir autant d'argent que possible de l'équipe. Si les investigateurs paraissent bien habillés et équipés quand il les rencontre, ses exigences sont très élevées. La somme demandée est laissée à la discrétion du Gardien mais l'homme préfère être payé en or, argent métal ou en dollars U.S. Étant donné la situation politique, il n'accepte pas de francs (après juin 1940, il les refusera absolument).

Cet argent n'est pas perdu. Monsieur Bernard reconnaît Morton Hadley sur une photographie ou d'après une bonne description. Son nom ne lui dit en revanche rien car Hadley ne s'en servait pas à Cayenne. Il se souvient que Hadley est passé il y a des années de cela et qu'il était accompagné de plusieurs amis. Cet étrange Américain affichait des manières autoritaires et des finances apparemment inépuisables. Bernard avait compris que le groupe se préparait à un voyage dans la jungle. Il avait d'abord pensé à des chasseurs de trésor en quête du gros filon ou même de la fabuleuse cité d'Eldorado. Mais leur but s'était très vite révélé nettement plus étrange et c'est ce qui avait attiré son attention. Apparemment, ils comptaient rendre visite à des amis installés au plus profond de la jungle. Bernard avait eu la chance de surprendre une conversation à ce sujet et il était évident que cette rencontre était extrêmement importante pour ces visiteurs. Malgré l'étrangeté des propos, Bernard avait été convaincu de leur sincérité. Personne ne vit pourtant à sa connaissance dans la jungle, hormis les indigènes et quelques équipes de mineurs bien connues. Il avait supposé qu'ils voulaient étudier une tribu de l'intérieur mais cette explication ne lui semblait pas très solide. Ils ne ressemblaient en rien à des scientifiques et ce n'était apparemment pas des indigènes qu'ils devaient rencontrer mais plutôt de vieux amis ou collègues.

Bernard se souvient que Hadley avait fini par quitter Cayenne ; il avait supposé à l'époque qu'une expédition de plus allait disparaître dans la jungle. Plusieurs semaines plus tard, Morton Hadley, épuisé, était pourtant revenu au bar avec ses amis. Ils avaient réservé tout l'établissement pour une journée entière et s'étaient payé du bon temps. Leur projet mystérieux avait été couronné de succès, bien qu'un ou deux de leurs compagnons n'en soient pas revenus. Hadley et ses amis avaient ensuite très vite quitté le pays où ils n'ont plus été revus. L'étrange conduite de ces étrangers et leurs dépenses importantes sont pourtant restées gravées dans la mémoire de Bernard.

Suite page suivante

Soulignons que si Morton Hadley survit à *Pâture du Dieu* et atteint Cayenne avant les investigateurs, il retourne à La Rame Fauchée avant de s'enfoncer de nouveau dans la jungle. Bernard, dans ce cas, ne manque pas d'en informer les investigateurs (moyennant un supplément peut-être). Éventuellement, il sait même que Hadley et ses amis sont descendus au Majestic (jet de Chance de groupe), une information qui pourrait se révéler vitale pour les investigateurs.

L'hôpital de Cayenne

C'est le principal hôpital de Cayenne et il bénéficie encore à l'heure actuelle d'un ravitaillement raisonnable. Il ne bénéficie pas encore du dernier cri et les médecins ne sont pas vraiment des sommités mais les malades et les blessés soignés ici ont toutes les chances de se remettre.

Le médecin

Un des meilleurs médecins de Cayenne serait le Dr Émile Cauphin. Son cabinet, et son domicile, est installé à deux rues du Royal Colonial. Toute personne qui cherche un médecin entend parler de lui. Cauphin est censé être un expert des maladies tropicales et on le considère même comme un chirurgien de valeur. Plus important, Cauphin est l'homme à voir quand on veut garder secrète une blessure. Faire soigner une blessure par balle à l'hôpital implique bien sûr de répondre à toutes sortes de questions indiscrètes.

En réalité, Cauphin est un praticien des plus médiocres. Les investigateurs qui le contactent pour une blessure ou une maladie ne devraient cependant pas en souffrir. Ses compétences sont : Chirurgie 29 %, Médecine 40 %, Pharmacie 46 %, Premiers Soins 77 %. Selon les standards occidentaux, il peut certainement exercer comme médecin, pas comme chirurgien. Ses tarifs sont très élevés quand il doit utiliser des médicaments difficilement remplaçables mais il se montre sinon parfaitement raisonnable. Il respecte scrupuleusement le secret médical et moyennant supplément (double tarif généralement), il omet de signaler les cas inhabituels aux autorités. Il ne se laissera en aucun cas convaincre de quitter Cayenne pour soigner un patient dans la jungle.

L'Île du Diable

Le célèbre bagne se trouve décrit page 147.

Note au Gardien : Le fusil rayé le plus courant est le Lebel français décrit page 82. Toutes sortes de revolvers et de fusils de chasse (généralement des calibres 20, 16 et 12) s'obtiennent aussi à des prix gonflés. Les quelques armes proposées à la vente sont rarement neuves. Ces armes d'occasion sont généralement en parfait état de fonctionnement mais un Gardien cruel décidera peut-être de glisser dans le lot quelques canards boiteux. Ceux qui connaissent les armes (jet sous la compétence de l'arme concernée) devraient repérer à temps ces mauvaises affaires.

Pour le reste, la situation politique ne devrait concerner les investigateurs que s'ils se font remarquer. Avant la défaite, il n'y a en fait rien à craindre; après, la politique risque de jouer un rôle plus important.

Si les investigateurs s'expriment avec force sur la guerre après juin 1940, l'un ou l'autre camp risque d'être mis au courant et de s'en offusquer. Le parti de Vichy est le mieux placé pour transformer la vie des investigateurs en enfer. Les moyens employés iront de la perquisition surprise à l'arrestation pour "interrogatoire de routine". Si quelques prétextes solides leur sont offerts, les fonctionnaires de Vichy n'hésiteront pas à envoyer l'équipe moisir au bagne. Les partisans de la France Libre ne peuvent se montrer aussi directs. Les commerçants pourraient cependant être incités à refuser la clientèle de l'équipe ou à exiger des prix prohibitifs. Des voyous pourraient aussi passer à tabac un personnage isolé ou lui voler son portefeuille et sa montre.

Malgré le régime de Vichy, Cayenne ne pose pas de problème aux investigateurs qui savent rester tranquilles et discrets, un comportement qui n'est pas naturel pour beaucoup de joueurs d'AdC.

Activités sur place

Les investigateurs profiteront certainement de leur séjour à Cayenne pour mettre la dernière main à leurs préparatifs d'expédition. À côté de cela, ils chercheront peut-être à se renseigner sur le culte et l'influence qu'il a en ville.

Logements

Trouver une chambre d'hôtel n'est pas difficile. Le meilleur établissement est le Royal Colonial. C'est un immeuble de trois étages avec accueil et night-club au rez-de-chaussée. Les prix sont doublés par rapport à un établissement du même type aux États-Unis mais il est fait une remise de 10 % environ à ceux qui payent en dollars plutôt qu'en francs.

Recherches bibliographiques

Ces recherches ne sont pas faciles. Il n'y a pas d'université et la bibliothèque publique est une pièce unique ne rassemblant que les ouvrages de références les plus courants et quelques périodiques. Les journaux locaux ne contiennent aucun article pertinent.

Fausses pistes

La collecte de renseignements auprès de la population locale peut être mise à profit par le Gardien pour introduire une ou deux fausses pistes et compliquer ainsi la tâche des investigateurs. Le procédé est plus particulièrement recommandé dans le cas de personnages expérimentés. Voici quelques exemples mais le Gardien ne doit pas hésiter à créer les siennes. Il ne devrait pas être nécessaire de les utiliser toutes.

Eldorado

Quelques autochtones mentionnent la cité perdue d'El Dorado. L'histoire de cette mythique cité de l'or est normalement déjà connue des investigateurs mais, dans le cas contraire, un jet réussi d'Histoire leur apporte les connaissances de base à ce sujet.

Eldorado était censé se trouver quelque part dans le Nouveau Monde, le Pérou et la Guyane comptant parmi les pays les plus cités. Nombre d'expéditions sont parties à sa recherche. La dernière à chercher l'Eldorado en Guyane française était conduite par Sir Walter Raleigh. Les érudits considèrent généralement qu'il s'agit d'un mythe, mais beaucoup y croyaient fermement au XVIe, XVIIe et XVIIIe siècles.

C'est un bon sujet de fausse piste pouvant être exploité de diverses manières. Par exemple, un ancien bagnard puant la sueur, Claude Coucy, mentionne les étranges ruines sur lesquelles il est tombé quand il cassait encore des cailloux pour l'administration pénitentiaire. Il avait alors trouvé une statuette de pierre polie. Il peut montrer l'idole aux investigateurs mais il est certain de ne pas être capable de retrouver l'emplacement des ruines.

La statuette représente une créature batracienne et ramassée. D'après l'ancien bagnard, il s'agit certainement d'un vestige de l'Eldorado. Sur un jet réussi de Mythe de Cthulhu, on peut remarquer qu'elle présente une certaine ressemblance avec Tsathoggua.

Il s'agit bien sûr d'une fumisterie et s'en assurer n'est pas difficile. Pour commencer, le bagnard est dément comme le montre une conversation avec lui et un jet de Psychologie réussi. La réussite d'un second jet de Psychologie signale aussi qu'il ment. L'idole n'a enfin rien à voir avec le Mythe. La ressemblance avec Tsathogghua n'est que pure coïncidence. La réussite d'un jet d'Archéologie ou de Géologie indique que la statuette est de fabrication récente. Elle correspond même assez bien à la production indigène locale (réussite d'un jet d'Anthropologie par un spécialiste de la région). Une comparaison avec les sculptures et idoles du bazar de Cayenne confirme ce point. Claude Coucy cherche simplement à vendre la statuette le plus cher possible à des étrangers crédules. Soulignons que ce malheureux dément n'est absolument pas dangereux.

Trésor pirate

Divers individus proposent aux investigateurs une "authentique carte de pirates". Cette carte est censée conduire à un trésor enterré quelque part sur la côte de la colonie. Il s'agit bien sûr d'une simple escroquerie. De plus, la piste ne présente pas le moindre rapport avec le culte et les investigateurs n'ont donc pas de raison de s'y intéresser. Elle apporte en revanche un peu de couleur locale et si l'équipe tombe dans le piège, le Gardien ne doit pas hésiter à se montrer aussi cruel que possible.

L'évadé

Willard Mensch est un Américain condamné au bagne pour avoir recueilli des fugitifs sur son bateau de pêche. Il y est resté trois ans et s'est récemment évadé.

Il peut être rencontré à Cayenne, dans un des villages de la côte ou dans tout autre endroit qui arrange le Gardien. C'est un homme désespéré, décidé à quitter la colonie par tous les moyens. Comme la plupart des bagnards, il est couvert des tatouages caractéristiques des pensionnaires de l'Île du Diable.

Ce sont ses tatouages qui le distinguent des autres anciens bagnards (et évadés) que les investigateurs ont l'occasion de rencontrer. Celui qui les a réalisés connaissait bien le Mythe de Cthulhu et ses cauchemars déments ont clairement inspiré les motifs arborés par Mensch. Seul l'artiste et ceux qui réussissent un jet de Mythe de Cthulhu connaissent leur signification. Mensch lui-même ne se doute de rien.

Sur le biceps droit de Mensch, une sorte de pieuvre ressemblant fort à Cthulhu est pleinement visible. Son omoplate droite (généralement cachée par une chemise) arbore un Signe des Anciens de 5 centimètres. Sa cheville droite (généralement cachée par une botte ou, partiellement, par une chaussure) porte le Signe Jaune relatif à Hastur. Une étrange tête éléphantine couvre enfin sa cuisse gauche sous le pantalon. Elle ressemble à Chaugnar Faugn.

On peut rencontrer Mensch de diverses façons. Il essaie peut-être de se faire engager comme guide ou garde. Il est évident qu'il n'est pas qualifié pour la première activité, mais il peut se montrer très efficace dans la seconde. C'est même un des rares PNJ prêts à suivre l'équipe jusqu'au quartier général du culte. Ce sont sans doute ses talents d'interprète qui le feront engager. Il parle couramment l'anglais et le français et se débrouille raisonnablement bien en espagnol. Les investigateurs peuvent aussi le croiser dans un bar ou lui poser des questions sur le pays. Quel que soit le motif de la rencontre, des individus attentifs et bien informés ne manquent pas de remarquer ses tatouages.

Suite page suivante

Mensch n'a pas vraiment de raisons de mentir sur sa situation. Après tout, il a simplement aidé des bagnards à s'enfuir, même s'il l'a fait pour de l'argent. Ce n'est pas exactement un homme dangereux mais il est désespéré et prêt à tout pour ne pas retourner au bagne.

Au sujet de ses tatouages, il n'a pas grand-chose à dire. Il s'agit simplement des œuvres d'un compagnon de bagne réputé pour ses talents dans ce domaine. Personne ne connaissait sa véritable identité. Il devait être arabe ou d'ascendance arabe et on le surnommait "Ahmed". Il ne parlait jamais et ne communiquait qu'à travers ses tatouages. Il est mort l'année dernière quand la fièvre jaune a emporté quantité de bagnards.

Les investigateurs les plus prudents ou soupçonneux préféreront peut-être enquêter sur Mensch avant de faire connaissance. C'est l'occasion pour le Gardien de les entraîner dans une vaine chasse aux mystères. Par exemple, Mensch rencontre la nuit des individus suspects ou il traverse la ville à des heures indues et fréquente les mêmes commerces et établissements nocturnes que des sectateurs reconnus. Le Gardien décidera des détails en fonction de son équipe mais cet intermède ne devrait durer que tant qu'il sert l'intrigue et reste intéressant. Pour comprendre que Mensch ne représente aucun danger ou culte, les investigateurs n'ont en fait pas grand-chose à faire : il suffit de l'interroger sur ses tatouages. Une enquête prolongée n'est sinon qu'une perte de temps même si elle finit par établir "l'innocence" de Mensch.

Quand les investigateurs se sont enfin rendu compte que Mensch n'est qu'un bagnard évadé, trois possibilités s'offrent à eux. Ils peuvent tout d'abord s'en désintéresser. Cela réduira les risques de pertes de temps ultérieures au minimum. Ils peuvent aussi le livrer aux autorités. Cette initiative connaîtra probablement (jet de Chance de groupe) une certaine publicité et alertera les sectateurs présents en ville qui ont déjà entendu parler d'eux. Cela rapportera aussi une récompense de 200 francs (40 ou 50 dollars). Les rapports éventuels avec d'anciens bagnards deviendront bien sûr nettement plus difficiles. Enfin, ils peuvent l'aider à quitter le pays. S'ils se font prendre, ils sont jetés en prison pour la durée de la guerre ; un jet réussi de Chance (au cas par cas) leur permettra toutefois d'être libérés en 1942, quand les États-Unis occuperont la colonie. En revanche, s'ils réussissent à le faire sortir de Guyane française, chaque investigateur reçoit une récompense de +1D4 points de SAN pour sa B.A. Mensch n'a guère à leur offrir que sa gratitude éternelle ; tout ce qu'il possédait a été confisqué quand les autorités françaises ont saisi son bateau.

Les caractéristiques de Mensch sont données dans la section PNJ, page 178. Si les investigateurs l'engagent ou s'il vient à jouer un rôle plus important dans le scénario, le Gardien doit garder à l'esprit qu'il ne possède guère que sa chemise. Les ruelles peu fréquentées de Cayenne constituent son seul domicile.

Entretien avec les autorités

Un entretien avec les autorités présente des risques certains si l'on considère le climat politique. Aucun fonctionnaire ne peut offrir aux investigateurs le moindre renseignement utile. Mais si leur comportement ou leurs propos suscitent les soupçons ou attirent simplement l'attention, ils risquent de faire l'objet d'une enquête. Cela se traduit immanquablement par une perquisition de leurs chambres. Si elles contiennent des articles non déclarés en douane, ils se retrouvent probablement en prison, en attendant leur procès ou leur expulsion (selon la gravité des faits et l'humeur du Gardien). Un procès se terminera certainement par une condamnation au bagne ou par une expulsion. Là encore, la corruption peut arranger les choses si les investigateurs savent trouver la bonne cible.

Entretiens avec les autochtones

Une conversation amicale avec un commerçant ou un compagnon de bar apporte certaines informations de base. Toutes les personnes interrogées s'accordent pour dire que l'intérieur du pays est invivable pour les Européens. Seuls les Indiens et les Nègres de brousse réussissent à y survivre et personne ne comprend comment ils font. Un indigène interrogé à ce sujet explique que les Européens sont sans doute trop faibles pour la vie sauvage. Étrangement, la plupart des Occidentaux sont du même avis.

Il circule toutes sortes d'histoires sur les bagnards évadés tués par la jungle ; les plus intéressantes se terminent généralement par une équipe de recherche qui retrouve le fuyard dévoré par la fièvre et frappé de démence. Les explorateurs les mieux équipés ne sont pas à l'abri du danger. Nombre de ceux qui se sont enfoncés dans la jungle – à la recherche du fabuleux Eldorado pour certains – n'ont jamais réapparu. La plupart des décès sont attribués à l'environnement tropical mais quelques autres sont mis au compte de tribus hostiles. Le territoire est en fait si mal exploré que nul ne sait vraiment combien de tribus et d'indigènes il abrite. Quelque soixante tribus ont été répertoriées mais ce chiffre est certainement très inférieur à la réalité.

Les questions qui pointent vers un culte goule ou des créatures semblables restent sans réponses. Personne n'a jamais entendu parler du culte ou de créatures inhumaines. Aucun conte traditionnel indigène n'y fait allusion. Il semble bien que le culte ait choisi un endroit idéal pour son quartier général : même si son existence venait à être soupçonnée par certains, personne ici n'irait braver les dangers de la jungle pour s'en assurer.

Louer un avion

Il n'existe aucun aérodrome à Cayenne mais la ville, équipée pour recevoir des hydravions, est desservie par la Pan American comme le savent les investigateurs qui ont profité de ses services.

Certains investigateurs chercheront peut-être à louer un avion, avec ou sans pilote, pour une reconnaissance aérienne de l'intérieur. L'idée ne manque pas d'intérêt mais aucun aéroplane n'est en fait disponible. À moins de détourner un des

hydravions de la Pan American, les investigateurs devront renoncer à survoler la jungle.

Le Gardien peut bien sûr se montrer plus conciliant et placer quelques appareils dans le port de Cayenne. Un ou deux d'entre eux appartiennent à l'administration et servent aux patrouilles maritimes et aux secours en mer. Un engin civil fait du transport de marchandises et se trouve disponible à la location. Cette option aérienne est traitée page 185.

Engager un guide

L'équipe décidera certainement d'engager un guide à Cayenne. Dans le meilleur des cas, il n'acceptera de les accompagner que sur une partie du trajet. La plupart refusent en effet de s'enfoncer dans les profondeurs les plus sauvages des zones inexplorées. La dépense ne devrait pas excéder 10 dollars, mais il n'est pas simple de trouver quelqu'un qui soit à la fois capable et de confiance. Plusieurs de ces guides vont maintenant être décrits et leurs caractéristiques sont rassemblées en fin de scénario, page 179. Un autre candidat possible, Willard Mensch, est décrit page 151. Il est conseillé de jouer toute la procédure d'engagement en jeu de rôle. Un investigateur qui parle le français et possède quelques talents en Psychologie peut alors se révéler très utile.

Si les investigateurs ne savent absolument pas comment s'y prendre, ils achètent les conseils de Jacques Bernard, le barman propriétaire de La Rame Fauchée (voir page 149). L'homme connaît beaucoup de monde et proposera peut-être ce type de service moyennant une rétribution raisonnable… raisonnable selon les standards de Cayenne pendant la guerre (entre 10 et 50 dollars suivant le résultat d'un jet de Marchandage). Si Bernard est engagé comme conseiller en recrutement, il rassemble dans son bar tous les individus décrits ci-après pour que les investigateurs fassent leur choix.

Albert La Tour

Cet ancien bagnard s'appelle en réalité Gérard Duvalier. Emprisonné pour viol en 1910, il a été libéré il y a huit ans et son temps de doublage court toujours. Sa qualité d'ex-pensionnaire de l'Île du Diable est évidente ; ses bras et son cou sont couverts de tatouages. (À la différence de Willard Mensch, aucun d'eux n'a de rapport avec le Mythe.)

Albert hait l'administration française mais il ne peut rien faire contre un gouvernement. Il remâche donc sa haine depuis des années. Menuisier qualifié dans le passé, c'est maintenant un guide compétent. Il servira loyalement le groupe aussi longtemps qu'il sera payé (par avance) et traité avec respect. Le moindre manquement à ces deux exigences le verra disparaître une nuit sans avertissement.

La haine qui le dévore doit parfois trouver des échappatoires. Ce sont toujours les femmes qui sont alors visées. Il hait les femmes presque autant que son gouvernement. C'est une femme qui l'a fait condamner et c'est une femme qui pour commencer l'a jeté dans ce monde. Les investigateurs du beau sexe ne sont pas en sécurité avec lui malgré le visage aimable qu'il présente à ses employeurs. Autre conséquence



Guides.

désastreuse, il pourrait, une fois dans la jungle, attaquer ou violer une indigène. La tribu ne se retournerait alors pas seulement contre lui mais contre toute l'équipe. La meilleure manière de résoudre le problème serait sans doute de maîtriser Albert et de le livrer aux indigènes, mais cela n'irait pas sans une perte de 1/1D4 points de SAN. En effet, Albert connaîtra une fin particulièrement désagréable et les investigateurs devront certainement y assister. La justice des sauvages peut-être particulièrement sauvage.

Interrogé sur lui-même, Albert se montre aimable et amical. Seul un investigateur parlant le français peut se rendre compte, sur un jet réussi de Psychologie, que l'homme est un dangereux malade. Un entretien avec lui doit être conduit dans cette langue, puisque c'est la seule qu'Albert connaît.

Édouard Colombe

Édouard est le fils d'une indigène et d'un survivant du bagne. C'est le meilleur guide du lot, même si les apparences ne sont pas en sa faveur au premier abord.

Il mesure 1,52 mètre pour 55 kg. Son corps frêle et nerveux ne correspond guère à l'éclatante forme physique que l'on peut attendre d'un guide. Mais les apparences sont trompeuses. Édouard n'est pas musclé mais il est vif et adroit et sa santé est excellente. Sa connaissance du milieu sauvage est impressionnante et il est honnête et loyal. Mieux encore, moyennant un bonus, il se laissera sans doute convaincre d'accompagner le groupe jusqu'au quartier général du culte. Édouard parle couramment le français quoique analphabète.

Achmet Fariz

Cet ancien bagnard est en fait un évadé. Condamné pour le meurtre de trois hommes d'affaires français à Oran (Algérie) en 1937, Fariz s'est évadé peu après son arrivée à l'Île du Diable en 1938. Il a réussi jusqu'à maintenant à éviter les autorités mais Cayenne lui brûle les pieds et un voyage dans l'intérieur arrangerait bien ses affaires. Plus tard, quand les choses se seront calmées, il compte bien revenir en ville pour embarquer en douce sur un navire de passage.

Fariz ne sait pas grand-chose de la jungle. Il ne vaut strictement rien comme guide mais il s'attribue avec aplomb toutes sortes de connaissances pour obtenir un salaire et l'occasion de quitter la ville. Fariz parle aussi bien l'arabe que le français et l'entretien peut donc être conduit dans une langue ou une autre. C'est un menteur habile et les jets de détection à son encontre se font à la moitié de la compétence Psychologie. Le mensonge à ne pas rater est celui qui concerne sa connaissance du milieu sauvage.

Hadley à Cayenne

Il est possible que Hadley ou certains de ses fidèles se soient échappés après le démantèlement du culte de Greenfield. On les retrouve alors à Cayenne s'ils décident de prévenir le quartier général du culte ou de se présenter tout de même à sa convocation.

Sur place, Hadley et consorts descendent au Majestic. Ils y passent plusieurs jours, pour se reposer, se mettre au courant des dernières rumeurs et acquérir le matériel qui leur manque. Peu importe qu'ils arrivent avant ou après les investigateurs; l'important est que ces derniers aient vent de leur présence et prennent s'ils le souhaitent des mesures contre eux. Leur meilleur informateur potentiel est Jacques Bernard, le propriétaire de La Rame Fauchée. Un entretien avec ce personnage est décrit page 149. Ils peuvent aussi repérer les sectateurs en enquêtant dans tous les hôtels de la ville. Hadley et ses fidèles ne se cachent derrière aucun déguisement ou fausse identité à moins d'avoir des raisons de croire que les investigateurs sont sur leur piste. À Cayenne, ils se sentent en sécurité, bien loin des menaces qui leur ont fait fuir les États-Unis.

Les investigateurs songeront peut-être à éliminer les sectateurs ou à organiser leur arrestation. Cela doit être relativement facile à mettre en scène. Une fouille de leurs chambres peut aussi avoir lieu et fournit quelques indices importants :

- **Une carte de Guyane française :** Elle a été spécialement dessinée pour Morton Hadley par un cartographe français. Hadley y a tracé le trajet qui permet d'atteindre le quartier général du culte. Celui-ci n'est indiqué par aucune légende mais simplement localisé par un cercle rouge. En détenant cette carte, les investigateurs pourront se diriger vers le quartier général du culte sans difficulté réelle. La carte est rangée dans un étui imperméable.
- **Une trousse médicale :** Ce banal nécessaire médical contient toutes sortes de drogues, médicaments et antibiotiques (dont des produits très récents comme des sulfamides). La trousse à venin renferme des anti-venins pour tous les serpents venimeux connus de Guyane française et un guide permettant de les identifier. Une fiole de Sérum de Rêve est aussi présente (description complète page 99). Elle en contient huit doses, délimitées par des gravures rouges sur le côté de la bouteille.
- **Un portefeuille :** Un portefeuille de cuir contenant des espèces françaises, anglaises, brésiliennes et américaines. La valeur totale des billets, des grosses coupures pour la plupart, approche les 2 500 $ U.S.
- **Une sacoche de toile :** Cette sacoche de toile imperméable renferme huit bâtons de dynamite avec détonateurs et mèches lentes. Les sectateurs n'ont pas l'intention d'utiliser ces explosifs comme des armes mais simplement en cas d'urgence dans la jungle. Un bâton de dynamite permet, par exemple, d'abattre un arbre pour en faire un pont sur un cours d'eau rendu infranchissable par les pluies. Ni les sectateurs ni les investigateurs n'ont de connaissance particulière sur les explosifs.

Si les investigateurs avaient réussi à détruire ou à s'emparer de toutes les possessions du culte de Greenfield et de ses membres, on considérera que les articles décrits ci-dessus étaient cachés dans un tunnel goule ou même dans un casier de consigne de la gare de Worcester, Massachusetts.

Philippe Gaillard

Philippe est un ancien garde du bagne. Il connaît très bien les voies d'eau mais ne pourra guère aider le groupe après cela. Il voudrait bien rentrer en France mais le Blocus Atlantique le retient en Guyane. En attendant, il lui faut de l'argent pour la nourriture et la boisson et il est donc prêt à accompagner le groupe sur au moins une partie du trajet.

Philippe est loyal mais alcoolique. S'il réussit à acheter de l'alcool pendant le voyage (à des mineurs ou des indigènes), il s'offre obligatoirement une cuite qui privera l'équipe de ses services pour un jour ou deux. Quand il est saoul, Édouard devient apathique, maladroit et tend à somnoler. L'ivresse ne lui inspire heureusement aucune violence.

Sa langue maternelle est le français et il parle assez bien le portugais. L'entretien peut donc être conduit dans l'une ou l'autre langue.

"Claude"

Claude est un indigène d'origine indéterminée. D'après les gens du cru, il comprend un peu le français même s'il ne parle jamais cette langue. Son histoire reste un mystère total. Personne ne semble savoir d'où il vient ni quelle tribu l'a vu naître.

La compétence Psychologie est impuissante à déterminer la véracité de ses "déclarations". Il ne répond en effet qu'aux questions les plus simples, celles qui appellent "oui" ou "non" comme réponses, d'un hochement de tête ou d'un signe de dénégation. Il se prétend qualifié pour ce travail et l'équipe devra le croire sans plus de détails ou se passer de ses services.

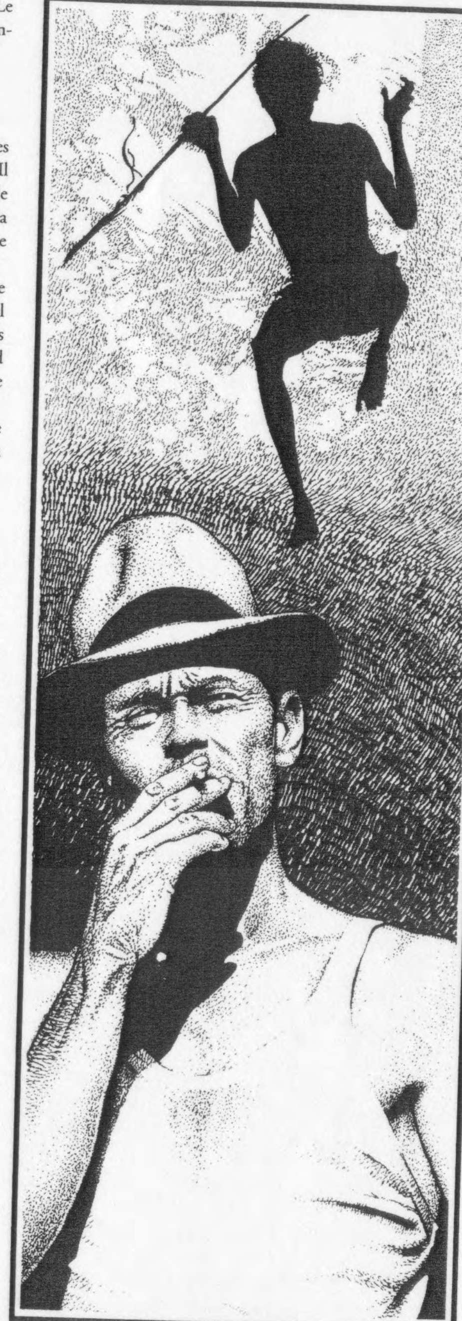
Claude est en fait un excellent guide. Ses compétences de survie sont remarquables et il connaît la jungle. À bien des égards, c'est l'homme de la situation. La communication est en revanche un problème évident, une tâche à part entière, voire une corvée. En situation d'urgence, il ne sera pas possible de se concerter avec lui.

Se renseigner sur lui en ville n'apporte pas grand-chose. Certains le connaissent comme quelqu'un qui passe parfois pour vendre des produits de la forêt ou chercher des petits boulots. "Claude" est un surnom; personne ne connaît (ni ne se soucie de) son véritable nom. Claude n'en donnera aucun. L'entretien devra avoir lieu en français. Sa langue natale n'est connue que de lui et des membres de sa mystérieuse tribu.

Claude est un des trois PNJ décrits qui accepteront d'accompagner l'équipe jusqu'au quartier général du culte. Il ne réclamera pour cela aucun bonus et se contentera du salaire entendu à l'avance.

John Mutley

Mutley est anglais. Venu chercher de l'or en Guyane française, il n'a pas trouvé de filon et il accepte maintenant toutes sortes de boulots en attendant que de l'argent lui arrive de Londres.



Je ne l'ai pas vu venir.

La situation internationale étant ce qu'elle est, sa famille n'arrive pas à lui en faire parvenir et tout salaire est le bienvenu.

Sa connaissance de la côte et des cours d'eau est excellente, ce qui en fait un guide parfait dans ces zones. Au-delà, son savoir est quasi nul. Ses exigences financières sont assez importantes mais il peut apporter dans le marché son propre bateau, une embarcation motorisée à faible tirant d'eau. Il n'accepte en aucun cas de le quitter pour s'aventurer à pied dans l'intérieur, un refus sur lequel il insiste dès le premier contact. Pour compenser cet inconvénient, soulignons que Mutley peut constituer un bon interprète (il parle couramment l'anglais et le français).

Willard Mensch

Même s'il n'est pas un guide à proprement parler, Willard peut se montrer utile. Il est décrit page 151 et ses caractéristiques sont fournies en fin de scénario, page 178.

A l'assaut de la jungle

Le voyage dans les profondeurs de la Guyane française constituera sans doute la pire épreuve physique jamais rencontrée par les investigateurs. Les choses sont tout d'abord faciles.

Louer deux canots motorisés à Cayenne n'est pas bien compliqué, surtout si les investigateurs affichent pas mal de liquide sur les quais. Les embarcations appartiennent probablement à des indigènes qui gagnent leur vie en ravitaillant les villages et camps de mineurs de l'intérieur.

Les investigateurs vont d'abord suivre la côte jusqu'à l'embouchure de l'Approuague, puis remonter ce fleuve jusqu'à la tombée de la nuit. Ils préféreront peut-être s'arrêter dans un petit village avant le coucher du soleil et faire étape sur place. Les indigènes se montrent amicaux et l'équipe obtient, après quelques marchandages, une hutte et de la nourriture. Si les investigateurs préfèrent éviter les contacts avec la population locale, il n'est pas difficile de trouver un endroit pour camper près de la berge. Les pilotes des bateaux et le guide engagé par l'équipe assurent cependant que les indigènes qui vivent le long du fleuve dans sa partie navigable sont tous très accueillants.

Le lendemain, la remontée du fleuve se poursuit sans incident, mais les villages rencontrés présentent une apparence de moins en moins "civilisée". Les habitants portaient jusqu'à présent des vêtements plus ou moins européens et possédaient clairement toutes sortes d'objets acquis par le commerce. Maintenant, plus on s'enfonce vers le sud et plus les villages deviennent primitifs. Les voyageurs ne sont pourtant en aucun cas inquiétés par les indigènes. En fait, les salutations sont généralement chaleureuses, voire exubérantes. Tous les villages espèrent pouvoir commercer avec les étrangers.

Le Camp de Mineurs du Fleuve Approuague

Ce campement rudimentaire est installé à quelque 140 kilomètres de l'embouchure du fleuve. Son but principal est de filtrer la vase du fleuve pour récupérer ses paillettes d'or. Une vingtaine de prospecteurs étrangers travaillent ici. Le camp marque le point où les investigateurs n'ont plus qu'une journée de voyage sur le fleuve avant de devoir s'enfoncer à pied dans la nature sauvage.

Les prospecteurs sont surtout français et espagnols mais quelques Brésiliens et Portugais sont aussi présents. Tous sont abondamment armés de fusils rayés à levier à la culasse ou de simples et doubles canons de chasse. Les visiteurs sont accueillis par des regards soupçonneux mais ne sont ni menacés ni renvoyés. Tant qu'ils se comportent de manière amicale et non agressive, ils n'ont rien à redouter des mineurs.

Le camp ne regroupe que quelques huttes de style indigène. Près du fleuve, plusieurs canalisations servent à séparer l'or de la vase. Divers canoës et pirogues sont attachés à un quai branlant ou tirés sur la plage.

L'ensemble n'est guère prospère. Les hommes sont sales et vivent dans des baraquements pourris. L'équipement est à peine entretenu et la plupart des outils de fer ou d'acier sont plus ou moins rouillés. Le fleuve charrie juste assez d'or pour permettre aux mineurs de poursuivre cette existence misérable. Ils gagnent de quoi payer leur ravitaillement et réussissent à mettre de côté une petite partie de l'or récolté. Ils espèrent tous que leur activité finira par rapporter plus mais cette méthode est en fait sans avenir. S'ils n'étaient pas aveuglés par l'avidité, ils se rendraient compte que le peu d'or qu'ils récoltent chaque jour n'est pas à la hauteur de leur labeur.

Le chef de facto du camp est Jean-Michel Dubuque. Comme la plupart de ses hommes, il est venu chercher ici une fortune rapide. Il a vendu tout ce qu'il possédait en France pour financer son installation en Guyane et se trouve maintenant bloqué sur place. Rendu amer par son mode de vie, il continue d'espérer la grosse pépite. C'est un homme direct mais raisonnablement poli. Le français est sa langue maternelle mais il parle assez bien l'espagnol et le portugais.

Une fois convaincu que les investigateurs ne menacent pas sa concession, il se montre aussi serviable que possible, ce qui ne l'empêche pas d'exiger le prix fort pour le matériel et le ravitaillement qu'il leur cède éventuellement. Interrogé à ce sujet, il leur assure que les indigènes du cru sont amicaux et que rien d'inhabituel n'est arrivé depuis son installation sur place (il y a huit mois de cela). Il leur demande des nouvelles du monde extérieur et se montre atterré si on l'informe de la défaite française. Il ne décide pas pour autant de faire ses bagages et de rejoindre les forces de la France Libre.

Le seul renseignement intéressant qu'il peut transmettre concerne le camp de mineurs le plus proche du sien. C'est un camp répertorié que les investigateurs devraient rencontrer (ou contourner) dans leur marche vers le temple des sectateurs. Dubuque connaît les hommes qui y travaillent et leur chance ne paraît pas meilleure que la sienne. Leur isolement semble en revanche avoir des effets néfastes. Le Camp du Fleuve Approuague voit au moins de temps à autre passer des indigènes ou des bateaux de ravitaillement. Le Camp Garibaldi (c'est ainsi que s'appelle le camp voisin) reçoit plus rarement des visites. Récemment, il a remarqué que les mineurs de ce camp se comportaient étrangement quand ils passaient par ici pour aller se ravitailler à Cayenne. Ils se montraient

grossiers, coléreux et relativement agressifs. Dubuque conseille aux investigateurs d'éviter leur camp autant que possible. Si d'autres questions lui sont posées à ce sujet, il sait seulement que l'opération est dirigée par un certain Antonio Saparelli. Les hommes semblent être de simples particuliers : ni des fascistes ni des agents d'un gouvernement, compagnie ou organisation quelconque.

Dubuque ne sait rien du temple dans la jungle et ne se doute ni de la présence du culte ni d'une activité quelconque dans cette zone. Si Morton Hadley ou d'autres membres du culte précèdent les investigateurs, ils sont passés par son camp et Dubuque les a probablement rencontrés et peut en donner une description et la date de leur passage. Les sectateurs qui voyagent dans cette zone prétendent systématiquement travailler au Camp Garibaldi ou pour celui-ci.

La suite du voyage

Le voyage se poursuit au-delà du Camp du Fleuve Approuague sans incident. Après une autre journée de navigation, le guide indique que le moment est venu pour l'équipe de poursuivre son chemin à pied. Les pilotes indigènes acceptent de revenir sur place à une date convenue moyennant 10 dollars d'avance. Ils tiendront parole et se trouveront bien au rendez-vous. En revanche, ils n'attendront pas le groupe plus d'une demi-journée ; tant pis pour l'équipe si elle a du retard.

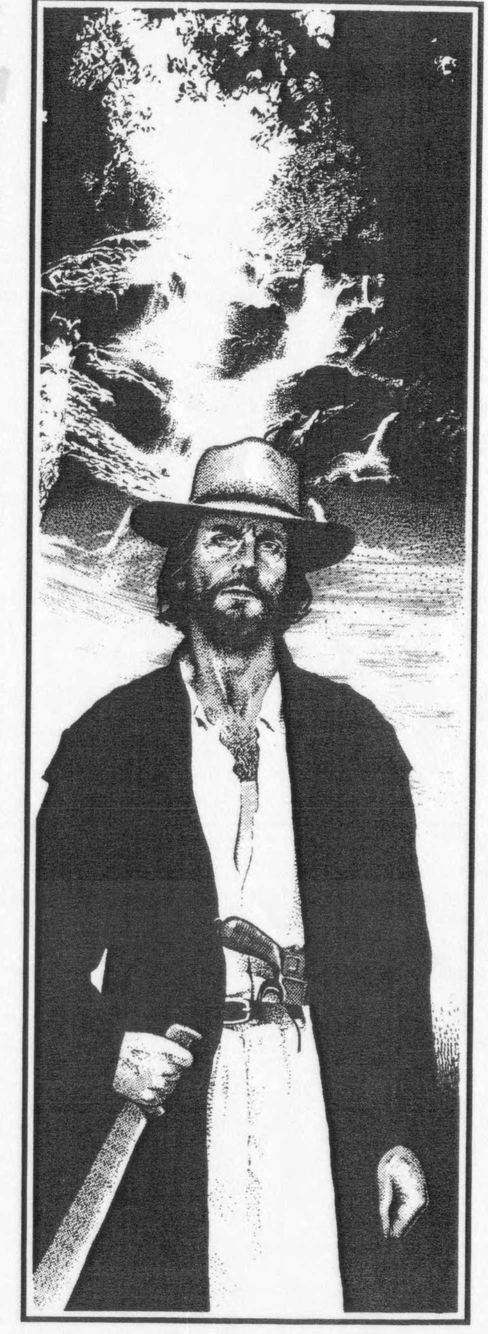
A pied

L'équipe devrait perdre son guide peu de temps après le début de la partie pédestre du voyage. Achmet s'éclipse à la première opportunité et cherche à rejoindre à pied le camp sur le fleuve. Il sous-estime la difficulté de la chose et, sauf réussite d'un jet de Chance, il périra en chemin de maladie ou d'accident. S'il réussit à atteindre le camp, il peut se faire emmener en aval par une des expéditions de ravitaillement ou voler une des pirogues.

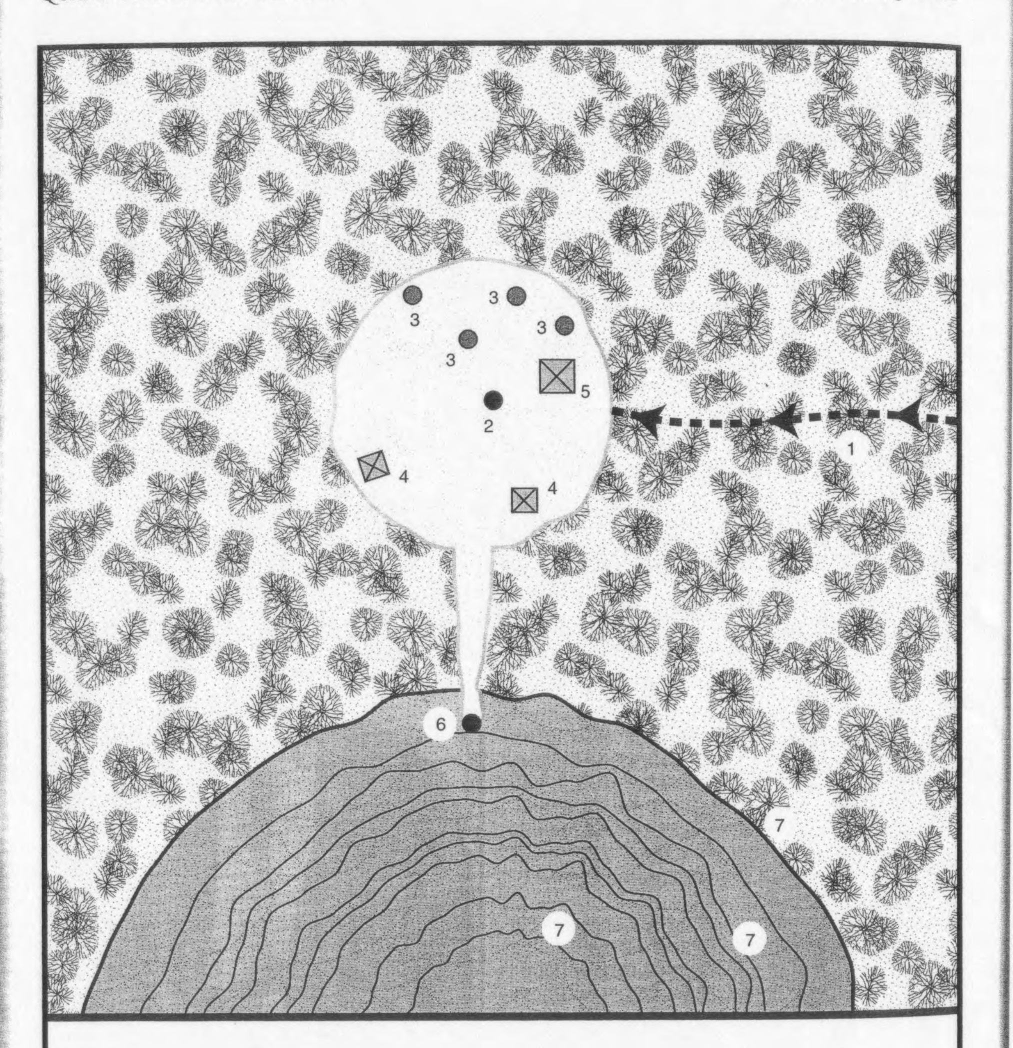
Les autres guides continuent avec l'équipe jusqu'au Camp Garibaldi. La plupart d'entre eux n'iront pas plus loin (Claude, Colombe et Mensch sont les trois seules exceptions possibles), quelle que soit la somme offerte. Pour convaincre un guide de rester au camp (si les mineurs acceptent cette présence), il faut régler une avance suffisante. Sur réussite d'un jet de Marchandage, il accepte de rester sur place jusqu'à 4 semaines au tarif de 5 dollars par semaine. Si le jet de Marchandage est raté mais qu'il est suivi par une réussite d'un jet de Persuasion, le guide finit par accepter de rester 2 semaines moyennant 10 dollars la semaine. Bien évidemment, une fois qu'il verra dans quel guêpier il s'est fourré, il filera sans doute immédiatement (s'il ne se fait pas assassiner avant cela, ce qui est encore plus probable).

Le Camp Garibaldi

Ce campement sordide est occupé par une quinzaine d'hommes qui se battent pour arracher un peu d'or à la terre dans une excavation grossière à flanc de montagne. Toute la zone est boisée et les quelques tentes et huttes sont installées dans une

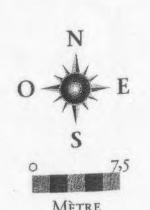


Saparelli – vraiment?



Camp Garibaldi

1. Approche probable des investigateurs
2. Fosse à Feu
3. Hutte
4. Tente
5. Tente de Saparelli
6. Entrée de la Mine
7. Lignes de niveau (3 mètres de dénivelé entre chacune)



clairière boueuse taillée dans la jungle. Une fosse à feu a été creusée au centre du camp et un feu y brûle la plupart du temps en attendant la préparation d'un repas.

La majorité des résidants sont (censés être) italiens mais une poignée de travailleurs autochtones les aident à creuser moyennant un fixe et une petite part de l'or récupéré. En réalité, le culte s'est emparé du camp il y a six mois de cela, et l'utilise maintenant comme un poste avancé. Le Camp Garibaldi continue d'être un camp de mineurs mais tous les Italiens ont été tués et des membres du culte les remplacent.

Si les investigateurs s'approchent du camp, ils risquent d'être repérés par un guetteur perché dans un arbre. Il a 55 % en Trouver Objet Caché et une paire de jumelles. Ses chances de les repérer doivent bien sûr être réduites s'ils cherchent à dissimuler leur approche. Le guetteur est aussi équipé d'un Mannlicher-Carcano M1891, un fusil à levier d'armement à la culasse de calibre 6,5 mm. Si nécessaire, cette arme pourrait faire pas mal de dégâts (le guetteur a 44 % au Fusil ; dommages 2D6+3 ; attaques par round 1/2). Elle ne représente bien sûr qu'une partie de l'arsenal laissé par les anciens occupants du camp.

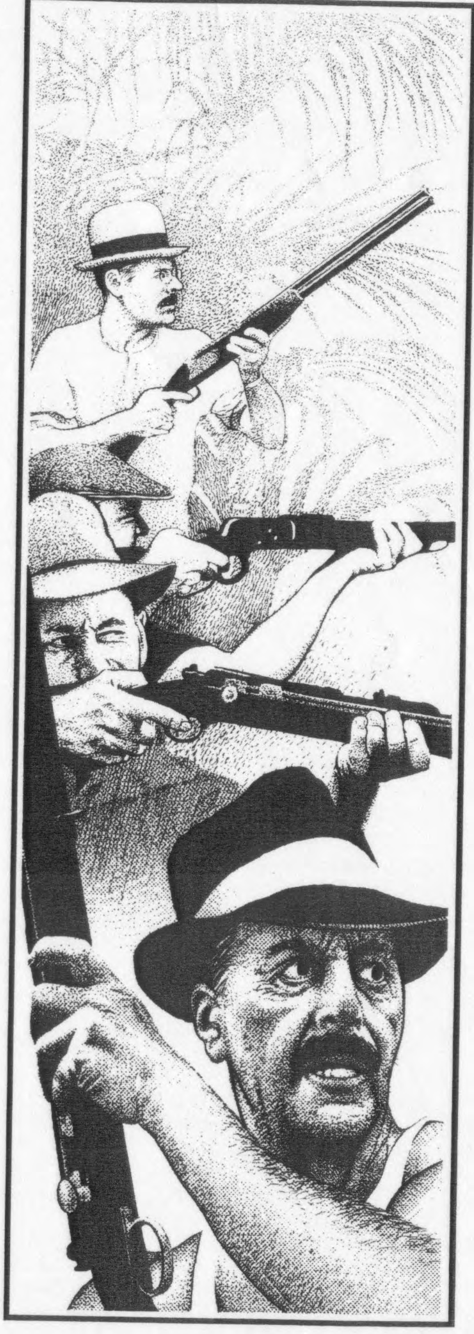
Si les investigateurs s'approchent ouvertement du camp avec l'intention d'y pénétrer, ils sont automatiquement repérés. Ils repèrent eux-mêmes le guetteur sur un jet de Trouver Objet Caché réussi. Il est perché sur une plate-forme de chasse fixée à un tronc d'arbre et n'est pas camouflé. Sur réussite d'un jet de Chance de groupe, il est en train de fumer et donc plus facile à détecter : bonus de +15 % au jet de Trouver Objet Caché.

Premier contact

Les visiteurs sont froidement accueillis par un individu qui prétend s'appeler Antonio Saparelli. Il s'agit en réalité de Ricardo Torres, un sectateur d'origine brésilienne. Il ne connaît pas l'italien mais parle couramment le portugais, l'espagnol et le français. Pendant qu'il bavarde avec le groupe, lui et ses compatriotes jaugent les arrivants, évaluent leur équipement et cherchent à déterminer ce qu'ils font si loin de la civilisation. À moins d'avoir été prévenus par Morton Hadley (ce qui implique que Hadley ou l'un de ses sbires est préalablement passé par-là), ils vont sans doute supposer que les investigateurs sont des prospecteurs ou des explorateurs. Dans tous les cas, ils ne prennent aucune initiative agressive contre leurs visiteurs, sauf provocation.

Les investigateurs sont cependant interrogés par "Saparelli", et eux-mêmes ont sûrement des questions à lui poser. S'ils admettent être à la recherche d'un temple perdu ou dévoilent d'une manière ou d'une autre la véritable raison de leur présence, leur interlocuteur prétend ne rien savoir. Il pourrait même se montrer ironique et comparer leur quête à celle de l'Eldorado. Il peut faire l'objet d'une série de jets de Psychologie. Les premiers tirages devraient simplement indiquer qu'il cache quelque chose : peut-être a-t-il trouvé de l'or. Par la suite, il est cependant possible de déterminer que c'est le sujet du temple qui le rend coléreux, nerveux ou agité.

En dehors de ce "Saparelli", les visiteurs remarquent quelques bizarreries dans le camp. Les ouvriers sont censés être



Non, vraiment pas.

presque tous italiens, mais cela ne saute pas aux yeux. La réussite d'un jet d'Anthropologie à la moitié souligne que la plupart des hommes n'ont rien de méditerranéens. De fait, la plupart sont français. Les écouter parler est encore plus révélateur : tous s'expriment en français. On n'entend jamais parler italien car il n'y a tout simplement pas d'Italiens ici. Saparelli lui-même semble bien être originaire de l'Europe du sud mais il n'a pas l'accent italien.

D'autres caractéristiques du camp ne sont pas aussi révélatrices. Les hommes travaillent bien dans une mine voisine. L'équipement correspond à ce que l'on peut attendre et des jets appropriés de Trouver Objet Caché permettent de noter quelques éléments typiquement italiens (nourriture en conserve, fusils, alcools, etc.).

Des investigateurs observateurs, ceux qui possèdent un bon niveau en Suivre une Piste en particulier, risquent de remarquer quelque chose d'étrange. Certaines empreintes de pas dans le camp et aux alentours sont inhabituelles. Ceux qui ont précédemment vu des traces de Goules (peut-être dans le réseau de tunnels de Greenfield) constatent qu'elles sont identiques ou qu'elles y ressemblent (avec l'aide éventuelle d'un jet réussi de Suivre une Piste). Toutes ces empreintes sont récentes et devraient provoquer une certaine inquiétude chez ceux qui notent leur présence. Mais si aucun investigateur n'annonce qu'il s'intéresse aux traces de pas, il est peu probable qu'elles seront repérées par hasard.

Des personnages curieux pourraient ne pas s'arrêter là et tenter de s'introduire dans la mine. Le tunnel, visible depuis le campement, n'est qu'à une trentaine de mètres. Quiconque parvient à y entrer en douce (réussite d'au moins deux jets de Discrétion) a un sacré choc. Le tunnel ne s'enfonce que d'une trentaine de mètres dans la montagne et les rares conduits latéraux se terminent rapidement en cul-de-sac. Surprise : sur les huit individus qui travaillent là, six sont des Goules Inférieures. Tout intrus repéré est si possible maîtrisé et tué de sorte qu'il ne puisse alerter ses amis.

Et maintenant ?

À ce stade, les investigateurs et les sectateurs ont plusieurs options. Les premiers peuvent se diriger vers le temple du culte, sans doute inconscients de la présence de sectateurs au camp Garibaldi. Ils peuvent aussi passer à l'action et, par exemple, attaquer le camp, sur-le-champ ou après avoir planifié leur assaut. Dans ce cas, le Gardien doit se référer au plan page 158 et aux caractéristiques fournies dans la section PNJ, page 181, pour organiser la bataille.

Les sectateurs sont dans une situation plus délicate. Ils ne tiennent pas à dévoiler leurs batteries. "Saparelli" charge si possible un messager d'alerter le culte dans le temple principal. Après tout, il a été posté ici pour donner l'alarme si des intrus se manifestent. S'ils ont de la chance, les investigateurs interceptent ce messager et l'empêchent d'alerter le temple.

À part cela, Saparelli est libre d'agir comme il l'entend à l'encontre des visiteurs jugés dangereux. Il peut donc donner l'ordre d'attaquer. Il préférera agir de nuit, de façon à employer les Goules avec un maximum d'efficacité. Les caractéristiques des mineurs et des Goules figurent dans la section PNJ, page 178 et suivantes. Une telle attaque peut se produire sur la piste, si les investigateurs poursuivent leur route et établissent leur camp ailleurs. Ils sont alors suivis par des Goules Inférieures jusqu'à ce qu'ils fassent halte ; les Goules retournent ensuite auprès de "Saparelli" et les sectateurs préparent leur assaut.

Fouille du camp

Il est possible que les investigateurs viennent à bout des sectateurs du camp, particulièrement si leur groupe est important et/ou bien armé. Ils ont dans ce cas l'occasion de fouiller l'endroit.

La tente de Saparelli (la plus grande) contient une malle. Autrefois propriété du véritable Antonio Saparelli, elle a été vidée de son contenu et l'imposteur y a rangé ses propres affaires. Celles-ci comprennent une carte grossière des environs, tracée à la main. C'est l'Aide de Jeu n° 1 ; utilisée avec la compétence Navigation Terrestre, elle permet d'atteindre le temple. Les emplacements de plusieurs villages indigènes connus y sont notés ; les investigateurs peuvent y trouver refuge si les autochtones se montrent hospitaliers. Des papiers qui appartenaient au vrai Saparelli sont entassés sur une table voisine, parmi lesquels son passeport muni d'une photo correcte. Le vrai Saparelli (que les Goules ont dévoré depuis longtemps) ne ressemble en rien à l'imposteur. Quelqu'un qui se glisserait dans la tente pourrait mettre la main sur ce passeport et faire cette importante découverte avant qu'un combat éclate.

Des caisses et des boîtes d'équipement et de fournitures diverses sont réparties dans les huttes et les tentes. On y trouve de la nourriture, de l'eau potable, du pétrole lampant, des vêtements, du matériel de camping, des munitions pour les fusils (6,5 mm et 8 mm), des outils et tout ce que le Gardien jugera logique. À lui, donc, de décider s'il y a de la dynamite, tout en la limitant à une boîte (une vingtaine de bâtons).

Une malle fermée à clé dans une des huttes de stockage contient quelque cinquante livres de minerai d'or. Le minerai doit encore être fondu pour en extraire l'or, mais il y en a pour trois ou quatre kilos. "Saparelli" garde la clé de cette malle pendue à son cou.

Vu en test : Il y a quelque chose qui cloche

Dans une des parties tests, les investigateurs arrivent au camp Garibaldi avec les guides Claude et Mensch. Aucun des PJ ne remarque d'anomalie concernant les gens du camp, jusqu'à ce que l'un d'eux, compétent en Anthropologie, se rende compte qu'aucun des prétendus Italiens n'est en fait de cette nationalité. Le même investigateur repère aussi le tireur embusqué sur la plate-forme de chasse et décide de faire demi-tour et de partir dans la forêt sans dire un mot tandis que le reste du groupe continue de parler avec "Saparelli" – l'investigateur ne pouvait pas prévenir ses partenaires du danger, mais il se sentait contraint d'agir immédiatement car tous les membres de l'équipe offraient des cibles parfaites. La minute d'après, il abat d'une balle le sniper, déclenchant ainsi une bataille chaotique et désespérée à la fin de laquelle (à la surprise de tous) les investigateurs restent seuls debout, alors que les sectateurs sont tous morts ou en fuite. Claude a même donné un coup de main en disparaissant dans le sous-bois et en s'occupant des Goules les unes après les autres avec un couteau de chasse. Mensch s'est fait tirer dessus (comme plusieurs investigateurs), mais a survécu. Malgré ces événements et la découverte des Goules, Claude et Mensch vont accepter d'accompagner les investigateurs jusqu'au temple. Mensch n'étant pas en état de rentrer tout seul, sa décision n'est bien sûr que plus facile à prendre...

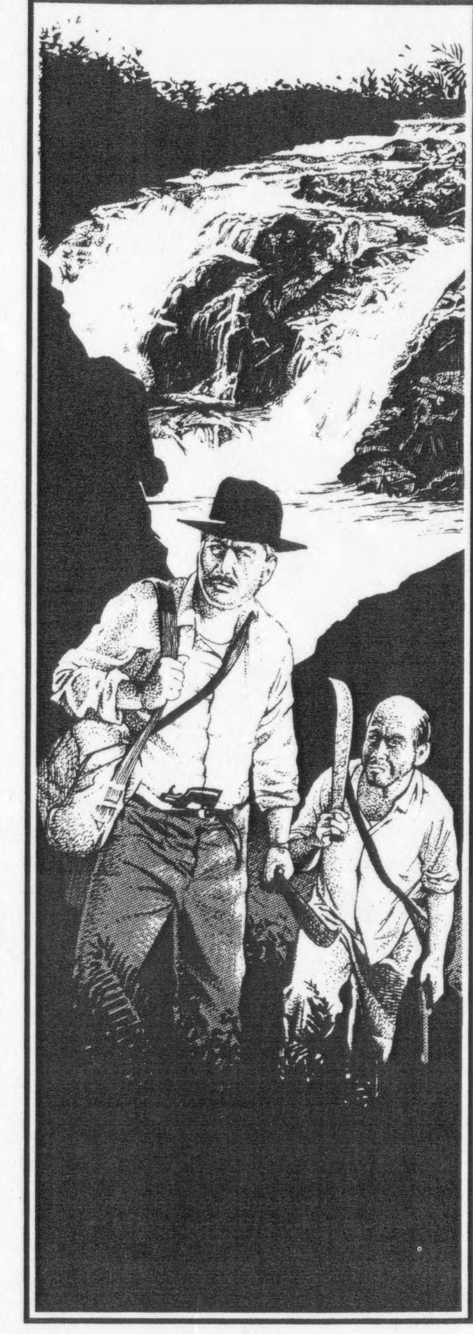
La poursuite de la marche

Que les investigateurs aient contourné le camp Garibaldi ou qu'ils l'aient détruit, ils peuvent reprendre leur route vers le temple. Au gré du Gardien, ils rencontrent en chemin un village abritant une cinquantaine d'autochtones. Ils forment une petite tribu très méfiante à l'égard des étrangers, et particulièrement des Européens. Ils ne se montrent ni amicaux ni hostiles. Les personnages blessés et épuisés qui, plus tard, cherchent refuge dans ce village doivent effectuer un jet de Chance. Une réussite indique que les Indiens ont pitié d'eux et qu'ils les soignent jusqu'à leur rétablissement. En cas d'échec, ils cherchent à profiter de la situation et tentent de les tuer. Ils agissent ainsi pour s'emparer des affaires des étrangers ou parce que certains considèrent peut-être que l'exécution d'un membre d'une autre tribu ou d'un intrus européen est un titre de gloire. Le village est indiqué sur la carte de Saparelli (Aide de Jeu n° 1, page 189).

Les investigateurs essaieront peut-être de questionner les autochtones, ceux du village ou ceux rencontrés par hasard dans les dernières étapes du voyage. Le résultat est maigre. En fait, il est quasiment impossible de communiquer sans interprète avec les gens qui vivent au cœur de cette terre sauvage. Un tel interprète aurait pu être engagé à Cayenne, mais il n'aurait sans doute pas suivi les investigateurs aussi loin. Les voyageurs pourraient cependant tomber sur un autochtone connaissant assez de français pour permettre une discussion. Si le Gardien n'a pas d'idée bien définie sur une telle rencontre, il l'accorde sur réussite d'un jet de Chance de groupe à la moitié.

Un tel autochtone ne peut répondre qu'à des questions claires et directes. Il sait seulement que les terres au sud-ouest ne comptent guère d'habitants et qu'elles sont taboues pour la plupart des tribus. Si on lui demande pourquoi, il peut juste dire que les forêts y sont hantées ou maudites.

Voilà bien sûr une nouvelle occasion de lancer les investigateurs sur une fausse piste. La plupart des autochtones connaissent quantité d'histoires et légendes susceptibles d'éveiller l'intérêt des curieux. Aucune n'a de rapport avec ce qu'ils cherchent, mais ces contes pourraient les égarer. Le Gardien décidera de leur contenu. S'il choisit cette option, il doit



Terrain dangereux.

Indigènes hostiles

Des indigènes tendent une embuscade aux investigateurs entre le camp Garibaldi et le temple du culte, pendant la journée ou la nuit. Leur faible armement (javelots, couteaux, etc.) est compensé par leur supériorité numérique, leur connaissance de la région et leur discrétion. Ils sont normalement deux ou trois fois plus nombreux que l'équipe.

C'est au Gardien de décider si cela se produit. S'il s'en remet aux dés pour son choix, il doit demander un jet de Chance de groupe. Sur une marge d'échec de plus de 25 % (par exemple, sur un résultat de 75 ou plus pour un score de 50), une attaque a lieu. La section PNJ, page 180, comprend une série d'autochtones utilisables à cette fin.

préparer quelques histoires avant de faire jouer ce scénario. Si elles sont liées au Mythe de Cthulhu, elles ne doivent avoir aucun rapport avec le culte ou sa forteresse secrète.

L'approche de la forteresse

La région de la Guyane française qui cache le culte des Goules est montagneuse et la forêt y est très dense. La forteresse du culte est implantée dans une vallée retirée entourée de collines accidentées.

La partie effectivement habitée (décrite plus loin) a été presque entièrement déboisée. Il n'est pas possible de la voir de loin (à moins d'être en avion) mais des signes de présence humaine sont détectables. On peut distinguer à plusieurs kilomètres les fumées des feux de cuisine et de la forge ou même les sentir. Diverses allées et venues ont marqué les sous-bois. Des empreintes de bottes apparaissent çà et là, révélant que les habitants du lieu ne sont certainement pas des indigènes. Les investigateurs tombent aussi de temps à autre sur une cartouche usagée (de fusil), une boîte de conserve vide ou un accessoire perdu, gant, casquette, etc. Sans doute devront-ils réussir des jets de Trouver Objet Caché pour remarquer ces indices. Ceux qui connaissent les forêts tropicales (les personnages très compétents en Botanique ou Zoologie, par exemple) savent que ces traces de présence humaine sont forcément récentes car elles disparaissent très rapidement dans ce type d'environnement.

Le repaire secret du culte

Le Temple de Mordiggian est le cœur d'un vaste complexe situé dans une des régions les plus sauvages de la Guyane française inexplorée. C'est une zone où même les indigènes redoutent de voyager. L'isolement et le secret sont ses meilleures défenses.

Le site lui-même est dominé par une pyramide à degrés à l'influence méso-américaine évidente (confirmée par la réussite d'un jet d'Archéologie ou d'Histoire). Tout autour de l'édifice, une grande esplanade est pavée de dalles de calcaire poli. Une douzaine de bâtiments, certains en bois, d'autres en pierre calcaire, marquent son périmètre.

Une balade en forêt

La durée et la difficulté de la marche dans la forêt restent à la discrétion du Gardien. En plus des menaces tangibles, déjà décrites, que représentent les sectateurs et les indigènes, les dangers dus à l'environnement sont nombreux. L'intérieur de la Guyane est un des territoires les plus redoutables du monde; y circuler n'a rien d'une promenade. Si les investigateurs sont bien préparés et équipés, on peut négliger le risque représenté par les maladies. Il existe cependant d'autres éléments qui, s'ils sont adroitement abordés, vont correspondre à des défis à ne pas écarter du scénario.

Rappelez-vous que les investigateurs ne suivent pas de piste, mais se déplacent dans une région à peine cartographiée. Les cartes qui existent sont très générales et ne donnent pas de détails. Il y aura donc des cours d'eau et des torrents imprévus à franchir, des ravins et des pentes boisées abruptes. Le Gardien peut, suivant les cas, demander des jets de CON ou de compétences telles que Grimper ou Nager. Une réussite indique qu'un problème ou un obstacle a été surmonté. Sur un échec, l'équipe est retardée de plusieurs heures, voire plusieurs jours. Un échec grave indique que la personne concernée se blesse.

Pendant les parties tests, ce système a très bien fonctionné. À un certain moment, le groupe a dû franchir un gros torrent parsemé de rochers (placé là par le Gardien pour augmenter la difficulté du voyage, et non par une quelconque carte). Un investigateur, ayant connu un échec grave dans un jet de Grimper alors qu'il descendait une petite paroi, a retiré de sa chute sur la roche une blessure bénigne. Ce même individu maladroit a subi d'autres blessures en répétant par la suite ses pitreries désordonnées. Cela n'a pas empêché l'équipe d'atteindre la forteresse du culte, mais un de ses éléments était loin d'être au mieux de sa forme.

Hormis les particularités topographiques, la faune et la flore peuvent représenter un risque. Si les voyageurs manquent de vivres, ils doivent chercher de la nourriture dans la nature. Des jets de Botanique devraient aider à distinguer les plantes toxiques et les comestibles. Les nombreux serpents venimeux de la région représentent un danger plus tangible. Le Gardien ne devrait pas aller jusqu'à la morsure (qui n'est pas mortelle si le groupe dispose d'un kit de secours spécifique et sait s'en servir correctement), mais cette menace potentielle plane sur les investigateurs pendant toute leur traversée de la forêt tropicale.

Des observateurs pourraient en déduire qu'il s'agit d'un site ancien, peut-être l'héritage d'une tribu maya ou aztèque oubliée. Il est en réalité postérieur aux grandes civilisations américaines et a été fondé par les survivants d'un grand culte goule français démantelé après la publication de *Cultes des Goules* en 1703. Son influence architecturale méso-américaine est uniquement due à la fascination de certains des premiers chefs du culte pour ces cultures. Un examen plus approfondi, sans doute effectué à l'aide de jumelles, ne révèle pas la moindre peinture ou sculpture aztèque ou maya. Seule l'architecture a été imitée. Le temple et ses alentours sont décrits en encart page 166.

S'ils prolongent leur observation, les investigateurs en apprennent plus. Il apparaît assez vite qu'au moins une centaine de personnes occupent le complexe. Toutes portent des vêtements de style européen, généralement des tenues d'extérieur ou de "brousse". La plupart semblent en fait européens ou d'origine européenne, même si quelques-uns (de 15 à

Population du site

Les habitants du temple se répartissent en trois grandes catégories : prêtres, sectateurs et Goules.

Prêtres

Les prêtres se distinguent facilement des autres membres du culte. En public, ils portent les robes violettes et le masque argenté de leurs frères du culte de Zul-Bha-Sair, mais il existe ici une différence : les prêtres sont en majorité Goules Supérieures, avec une minorité substantielle de Goules Inférieures, Hu-goules et humains. Quand le culte s'est installé au début du XIX[e] siècle, la situation était différente. Les prêtres étaient alors presque tous humains. Depuis, une évolution progressive tend à rapprocher le clergé local de celui de Zul-Bha-Sair (uniquement composé de Goules Supérieures). Les prêtres se montrent rarement au grand jour sauf à l'occasion de cérémonies, mais il leur arrive de faire des apparitions, généralement pour alimenter les braseros installés à l'extérieur des portes du temple ou pour réclamer le corps d'un sectateur décédé. Tous les cadavres sont leur propriété et leur sont remis sans fanfare. Le transfert est assuré par une suite de prêtres transportant un grand brancard de bois. Le corps est placé dessus et le groupe le ramène dans le temple pour en disposer plus tard. La mort n'est pas rare ici car les maladies tropicales qui accablent les explorateurs européens n'épargnent pas les membres du culte venus de l'extérieur de la colonie. La communauté dispose cependant de moyens médicaux adéquats, ce qui diminue le nombre des décès par maladies.

Une douzaine de simples prêtres assurent les devoirs ordinaires du clergé. Le cercle intérieur des prêtres, le Haut Conseil de Mordiggian, ne compte que trois membres. Il a été traité en détail page 25.

Sectateurs

Les membres du culte sont pour la plupart d'origine française. Les nouvelles recrues viennent de plus en plus d'autres pays européens. Récemment, le culte a pu s'implanter en Amérique du Nord et du Sud ainsi qu'en Afrique. La plupart des adeptes repérés sont sans doute des visiteurs. Un quart seulement des humains sont des résidants permanents. Le taux de natalité est assez bas et la mortalité infantile très élevée. Le culte dépend du recrutement hors de la Guyane française pour son expansion.

Goules

Les observateurs ne peuvent repérer que des Goules Inférieures ou des Hu-goules. Les Goules Supérieures sont toutes prêtres et, quand elles apparaissent, elles portent les robes traditionnelles qui ne permettent pas de les distinguer des autres prêtres.

Les Goules et les Hu-goules ne font aucun effort pour masquer leur nature. Elles interagissent quotidiennement avec les humains et les investigateurs risquent d'être perturbés par la familiarité que manifestent les deux espèces. Cette relation est virtuellement sans précédent sur Terre. Dans l'ensemble, les Goules partagent les mêmes activités que les humains. Elles semblent simplement être moins nombreuses. C'est une impression trompeuse car beaucoup d'entre elles vivent pour une part de l'autre côté du Portail, dans les Contrées du Rêve. D'autres résident dans le temple, et plus encore dans un ensemble de tunnels qu'elles agrandissent tous les jours sous le site. Ces excavations répondent plus à un instinct qu'à une réelle nécessité. L'absence de cimetières à profaner a fait disparaître leur principale raison de creuser.

Note pour le Gardien : Ces tunnels pourraient se prolonger dans les Contrées du Rêve et rejoindre ceux percés sous le temple de Zul-Bha-Sair, le mécanisme de ce système rappelant celui du Portail d'Onirologie. Il existe cependant deux différences majeures. D'abord, seules les vraies Goules sont autorisées à utiliser ainsi le réseau des tunnels. Les humains peuvent l'emprunter, mais le culte l'interdit. Ensuite, c'est un Portail que Mordiggian ne pourra jamais emprunter. Le Portail d'Onirologie à l'intérieur de la pyramide est de son côté progressivement renforcé et modifié afin de permettre à la sombre divinité de pénétrer dans le Monde de l'Éveil. Notez bien qu'il s'agit là d'une simple option; l'auteur déconseille fortement son emploi dans la plupart des situations.

20 %) appartiennent à d'autres groupes ethniques. Au Gardien de décider si certains portent les costumes Contrées du Rêve typiques de Zul-Bha-Sair (des soieries colorées, le plus souvent). La réussite d'un jet de Chance de groupe indique que des Goules Inférieures sont visibles, mais il faut encore réussir des jets de Trouver Objet Caché pour les repérer parmi les humains. Ici, les Goules n'ont pas besoin de creuser des terriers et des tunnels, et cette activité est même découragée chez celles qui apprennent à s'intégrer à la société humaine. Elles sont capables de se faire passer pour des humains dans une ruelle sombre ou quand elles sont déguisées (les caractères canins sont moins prononcés, elles ne possèdent pas de sabots, etc.).

Les autres résultats d'une surveillance prolongée sont donnés ci-contre sous le titre "Surveillance".

Options des investigateurs

Après avoir examiné le temple et l'esplanade depuis la relative sécurité de la forêt, l'équipe prend le temps de réfléchir à ses options. Voici quelques-unes de celles qui ont le plus de chances d'être retenues.

Attaque

C'est une solution déraisonnable, mais envisageable dans le cas d'un groupe particulièrement important, bien armé ou téméraire. Si les investigateurs ont l'avantage de la surprise et qu'ils sont suffisamment agressifs et compétents, ils peuvent s'emparer du site, au moins pour un temps. Certains des sectateurs et Goules s'enfuiront sans doute dans la forêt pour préparer une contre-attaque ou interdire toute retraite. C'est au Gardien de déterminer comment les choses se passent. La description du site, page suivante, est essentielle dans ce cas.

Retour à Cayenne

Il est possible que le groupe rentre à Cayenne, pour deux raisons. Les investigateurs qui se sentent écrasés par la tâche qui les attend préfèrent fuir aux États-Unis. Ils peuvent aussi espérer faire appel aux autorités françaises, tout en sachant que c'est inutile. Il est d'une part virtuellement impossible de les convaincre de l'existence d'une pyramide secrète en plein milieu de la forêt tropicale, et d'autre part envoyer des troupes en opération en pleine jungle en temps de guerre n'est pas envisageable.

Infiltration

Les investigateurs chercheront plus probablement à se glisser dans l'enceinte du temple à l'insu de ses occupants. Ce n'est possible que si les sectateurs du camp Garibaldi (pour ne pas mentionner Morton Hadley et ses sbires) n'ont pas pu informer leurs supérieurs de la présence des perturbateurs.

L'infiltration, si elle réussit, mène à d'importantes découvertes et sans doute à de nouvelles actions. Voir page 166 pour d'autres renseignements à ce sujet.

Surveillance

Il est facile d'espionner le site depuis l'orée de la forêt, et c'est sans doute l'option la plus sûre. Les sous-bois sont suffisamment denses pour se dissimuler (la compétence Se Cacher est triplée) et les sectateurs ne repèrent le groupe que s'ils ont été prévenus de sa présence possible. Ils sont fermement persuadés que personne ne pourra jamais les découvrir dans une région aussi sauvage et isolée. Jusqu'à présent, les événements leur ont donné raison.

Une surveillance prolongée, d'au moins quelques heures, voire plusieurs jours, est abondamment récompensée. La présence des Goules est rapidement établie, comme mentionné précédemment. Il apparaît aussi très vite que les habitants du lieu ne restent pas plantés à ne rien faire. Ils mènent des existences pleines et actives. Certains entrent et sortent du site. Il y a des chasseurs équipés de fusils calibre 22 qui ramènent divers mammifères arboricoles pour la cuisine. D'autres emploient des fusils de chasse (à un ou deux canons, ou à pompe ; des calibres 20, 16 et 12) sur les divers types d'oiseaux de la région. D'autres encore utilisent des armes capables d'abattre un plus gros gibier. On voit aussi des visiteurs tels que Morton Hadley. Quand ils s'en vont, c'est pour rentrer à Cayenne d'où ils regagneront leur pays d'origine.

Certains adeptes sont visiblement des artisans. Un des bâtiments est une forge et l'on y fabrique divers outils et autres objets de métal. Un autre atelier est consacré au travail du cuir. Quelques personnes s'occupent des chèvres et des poulets et de leurs enclos. Ces animaux qui vivent en liberté dans la journée sont enfermés la nuit pour les protéger des prédateurs nocturnes.

Il est enfin possible d'observer quelques moments de la vie rituelle. Les rites et cérémonies sont conduits à minuit jusqu'à trois fois par semaine. Le Gardien décidera de leur calendrier exact. Ils se déroulent généralement dans le temple ou dans un des bâtiments, mais ont lieu à l'extérieur au moins une fois par semaine, sur la place, par exemple, ou au sommet de la pyramide. Plusieurs exemples de rituels sont donnés page 183. Le Gardien est libre d'en créer d'autres.

La surveillance révèle qu'il n'y a guère de traces d'agriculture, hormis deux petits jardins. Les animaux domestiques ne sont pas assez nombreux pour représenter une source importante de nourriture, et les abattages sont assez rares. Les chasseurs rapportent du gibier, mais pas assez pour les cent à deux cents humains et Goules. Les investigateurs vont peut-être se demander comment tout ce petit monde s'alimente, par simple curiosité ou dans l'espoir de détruire ou d'empoisonner les réserves alimentaires. Si ce n'est pas le cas, le Gardien peut accorder des jets d'Idée. Après tout, dans chaque agglomération rencontrée depuis Cayenne, même dans les plus petits villages, la production et la récolte de nourriture constituaient des préoccupations prioritaires. Les indigènes pratiquent souvent la culture sur brûlis qu'ils complètent par la chasse et la pêche. Ici, il n'y a pas de poisson car il n'y a pas de rivières ou de lacs (les puits fournissent l'eau).

Les investigateurs supposeront peut-être que le culte chasse les indigènes locaux comme du gibier. Mais dans ce cas, il y

a longtemps que des histoires de cannibales auraient atteint Cayenne et suscité une réaction quelconque de la part des autorités (enquête, étude anthropologique, opération militaire, avertissements aux voyageurs et prospecteurs, etc.). De plus, certains des bâtiments semblent assez anciens ; si les adeptes avaient fait des autochtones leur principale source alimentaire, il n'en resterait plus aucun dans le tiers sud de la colonie.

D'où vient donc la nourriture ? La réponse est simple : les sectateurs contrôlent depuis longtemps un accès physique aux Contrées du Rêve. Ce Portail est situé dans la pyramide et permet de ravitailler la communauté qui ne saurait survivre sans lui. Une observation plus attentive repère çà et là une lampe à huile en cuivre ou un couteau incurvé typique des Contrées du Rêve. Des objets semblables ont peut-être déjà été rencontrés par l'équipe chez certains des sectateurs de Greenfield et les investigateurs vont peut-être chercher à voir s'il y en a d'autres ici.

Interrogatoire

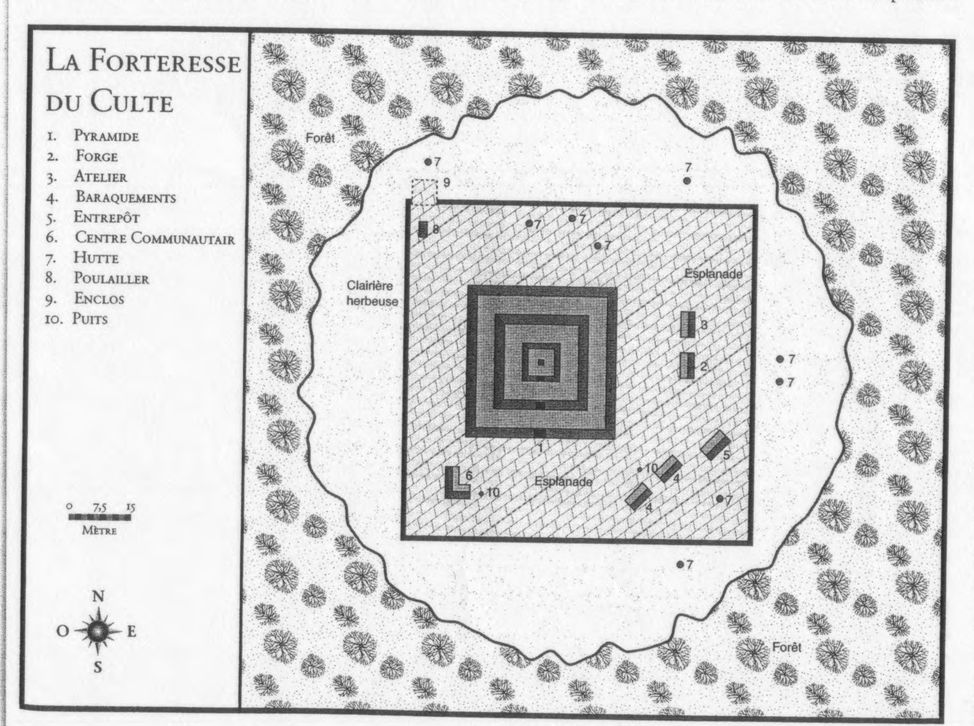
Les investigateurs essaieront peut-être de capturer une petite équipe de chasse ou un groupe de voyageurs quittant le site. Les chasseurs sont équipés de fusils de petit calibre et de machettes mais les voyageurs sont mieux armés. Ils disposent sans doute d'armes de poing de moyen ou gros calibre et de fusils puissants. Les coups de feu, même ceux d'un calibre 22, s'entendent de loin et vont alerter les sectateurs. Il faut donc les éviter à tout prix.

Les armes de corps à corps, de jets ou les arcs peuvent se révéler très utiles pour maîtriser ou tuer des adeptes en dehors du complexe. Les sectateurs leur rendront bien sûr la politesse avec leurs armes à feu si c'est possible.

Une bonne solution (dont les investigateurs se méfieront sans doute) consiste simplement à confronter ces sectateurs à la supériorité des armes et du nombre. Ces gens n'ont peut-être pas toute leur raison, mais cela ne veut pas dire qu'ils sont stupides. Ils se rendent s'ils se retrouvent dans une situation où toute résistance se traduirait par une mort inutile. Ils ne renoncent pas à la ruse pour autant et profitent de toutes les occasions pour s'enfuir ou donner l'alerte. Des investigateurs précautionneux devraient arriver à gérer cette situation.

Il n'est pas facile d'interroger les membres du culte. Tous font preuve d'obstination et évitent de dévoiler des informations qui pourraient nuire à leur organisation. Pour eux, le culte est une religion, une religion inavouable vis-à-vis du monde extérieur. Ils lui sont entièrement dévoués, et bien qu'aucune pénalité établie ne vienne sanctionner la révélation de ses secrets, tous savent qu'une telle action violerait un serment tacite et serait fermement réprimée par le clergé. C'est pourquoi il n'est ni sage ni efficace de recourir à la torture physique.

Le Gardien ne devrait pas autoriser certains (la plupart des) investigateurs à torturer des prisonniers, sauf échec préalable



Le temple et l'esplanade

Établi dans la première moitié du XIX[e] siècle par des sectateurs qui avaient fui la France, ce que l'on peut appeler maintenant une colonie a connu un développement lent et régulier au fin fond de la Guyane. Le site a été choisi parce qu'il se trouvait dans la partie la plus lointaine d'une des zones les moins explorées d'une des colonies les moins importantes de la France. Le secret et l'isolement sont deux de ses points forts. Des puits assurent l'approvisionnement en eau et même s'il n'y en avait pas, les pluies abondantes suffiraient aux besoins de tous ceux qui vivent ici.

La forteresse est entièrement vouée à l'accomplissement des visées de Mordiggian et du culte goule. Au début, ce n'était qu'un ensemble de huttes grossières mais, au fil des ans, il a gagné en taille et en importance. La population indigène est réduite. Bien qu'il y ait un noyau permanent, la majorité des sectateurs présents sont des visiteurs qui vivent normalement ailleurs. En fait, la plupart ne résident même pas en Guyane et viennent de communautés dispersées dans le monde entier.

Le clergé local avait rapidement conclu à l'absolue nécessité d'un temple à la mesure de son dieu. Une pyramide de taille moyenne fut érigée en deux décennies au milieu du XIX[e] siècle. Elle allait s'entourer d'une grande esplanade pavée et des bâtiments que le culte jugeait nécessaires.

La grande forteresse du culte compte plus de 200 habitants. Les trois-quarts d'entre eux sont là temporairement – ils viennent faire un séjour puis rentrent chez eux, dans leur communauté du monde extérieur. Le culte étant d'origine française, il n'est pas surprenant d'y voir une majorité de Français ou de personnes de cette ascendance. Le site accueille cependant depuis le XX[e] siècle d'autres nationalités ou groupes ethniques. Le culte de Mordiggian peut désormais se targuer de compter des adeptes dans toute l'Europe, dans les deux Amériques et en Afrique. Son développement a été lent mais régulier. Si personne ne s'en mêle, il va s'appuyer sur de puissantes cellules sur tous les continents, hormis l'Antarctique, d'ici la fin du siècle.

La communauté est maintenant bien établie et le site réellement habitable et confortable. Il n'y a ni l'eau courante ni l'électricité mais la plupart des autres commodités sont disponibles. Les communications avec le monde extérieur sont inexistantes, malgré la présence de quelques récepteurs radio branchés sur batteries. Ces derniers ne captent que d'occasionnelles diffusions inaudibles, émises depuis Cayenne ou le Brésil.

La pyramide

Cette structure domine l'ensemble du site. Édifiée entre 1850 et 1869, c'est une pyramide à trois degrés, apparemment influencée par l'architecture méso-américaine. C'est en réalité un mélange de styles. Les architectes et bâtisseurs de l'époque étaient fascinés par les merveilles architecturales de la Méso-Amérique. Déjà impressionnés par les fameuses pyramides aztèques, ils avaient récemment découvert les vastes ruines mayas mises à jour par les explorations de John Lloyd Stephens et Frederick Catherwood (dans les années 1840). Ce n'était toutefois pas leur seule influence. Leur monument s'inspire aussi de la grande pyramide de Mordiggian, établie au cœur de la cité onirique de Zul-Bha-Sair.

Malgré sa silhouette maya ou aztèque, la pyramide n'est fidèle à aucune de ces cultures. Elle ne comporte aucune des sculptures ou peintures qu'un archéologue confirmé attendrait sur un tel édifice. C'est simplement une grande structure trapue de pierre calcaire. Les surfaces, blanches et polies, sont parfaitement entretenues.

On entre à l'intérieur en passant sous l'arche qui perce sa base du côté sud. Sur ce même côté, un escalier monte au sommet de la pyramide (les marches encadrent d'abord l'arche puis se rejoignent au-dessus) où est érigé un temple dépourvu de fenêtre typique des pyramides méso-américaines. Cette arche est flanquée de grands braseros d'où émane la lueur chaude et rougeoyante des braises, des braises soigneusement entretenues par les prêtres à robe violette.

Une description plus détaillée de la pyramide est donnée page 168 et suivantes, avec le plan des salles intérieures et des couloirs.

L'esplanade

Pavée de dalles de pierre taillées dans les montagnes avoisinantes, l'esplanade est bien entretenue et périodiquement inspectée par les contremaîtres. Elle accueille toutes sortes d'activités, parmi lesquelles divers jeux sportifs improvisés. Elle n'est pas encombrée de véhicules ou de marchandises; les sectateurs veillent à ce qu'elle reste libre. Il est donc difficile de la traverser sans se faire remarquer, mais cela assure le cas échéant d'excellentes lignes de tir.

La forge

C'est l'atelier traditionnel. On y trouve une forge et de nombreux outils servant à travailler le métal. La plupart des réparations d'outils métalliques, et même quelques travaux mécaniques sur les rares éléments modernes de la forteresse, sont exécutés ici. Elle est en permanence occupée par plusieurs sectateurs. La fumée qu'elle produit est visible à des kilomètres à la ronde. Pendant la journée, c'est le bâtiment le plus bruyant et son usage est évident. Les portes restent de toute façon ouvertes pendant le travail pour permettre à la brise de venir rafraîchir l'intérieur du local.

Suite page suivante

Un investigateur qui a l'occasion de venir y jeter un coup d'œil sans être pris à partie remarque divers éléments intéressants. Les lampes à huile, épées, couteaux et autres objets présents sont d'une facture inhabituelle. Ils proviennent en fait de Zul-Bha-Sair ou s'inspirent des productions de cette cité des Contrées du Rêve.

L'atelier

Ce bâtiment de bois, vaste mais bas, abrite plusieurs ateliers de production ou de réparation d'objets ordinaires. Les fabricants d'articles en cuir et en tissu s'y tiennent dans la journée. L'essentiel de la construction sert d'entrepôt. Le toit en pointe cache un grenier qui ajoute au volume de stockage. Une visite des lieux permet de découvrir nombre d'objets provenant des Contrées du Rêve. Certains articles produits sur place sont influencés par les styles de Zul-Bha-Sair.

Les baraquements

Deux bâtiments de bois, longs et bas, servent de logement à la majorité des habitants du cru. Chacun d'eux est divisé en couloirs et pièces individuelles. La plupart servent de chambres ou de séjours, mais on trouve aussi quelques réserves. Des toilettes et autres sanitaires sont installés, mais il n'y a pas l'eau courante. Chaque bâtiment peut accueillir 100 personnes. Les toits en pente n'abritent aucun grenier.

L'entrepôt

Cette construction de pierre contient les marchandises et provisions nécessaire à la vie de la communauté. Presque tout provient de Zul-Bha-Sair, le reste étant importé du monde extérieur. Quelques rares articles sont produits sur place ou ramenés de la forêt tropicale voisine.

Le centre communautaire

Ce bâtiment de pierre sur deux niveaux fourmille d'activités à toute heure du jour ou de la nuit. Il contient une vaste salle à manger commune, une immense cuisine, des salles de réunion, des salons et des réserves. C'est ici que l'on peut trouver l'essentiel du confort du monde extérieur. Des phonographes permettent d'écouter de la musique populaire, et on trouve une remarquable sélection de disques. Certains résidents apprécient particulièrement la salle de billard. Le centre communautaire est l'endroit où les gens viennent se détendre, mais c'est aussi un lieu de réunions qui accueille parfois certaines cérémonies mineures.

Le poulailler

Le culte élève de nombreux poulets, qui vivent en liberté sur l'esplanade et dans ses environs. Au nord-ouest de la pyramide, un poulailler les abrite la nuit des prédateurs nocturnes.

Enclos

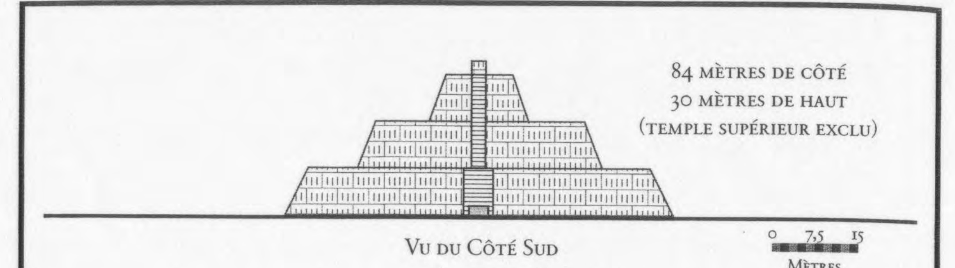
Cette zone herbeuse est clôturée d'un mur de pierre de 1,20 mètre de haut avec une seule porte en bois. Elle sert à parquer les bêtes (généralement des chevaux ou des mules) amenées de l'extérieur. Cela se produit en fait rarement et l'enclos renferme bien souvent des poulets.

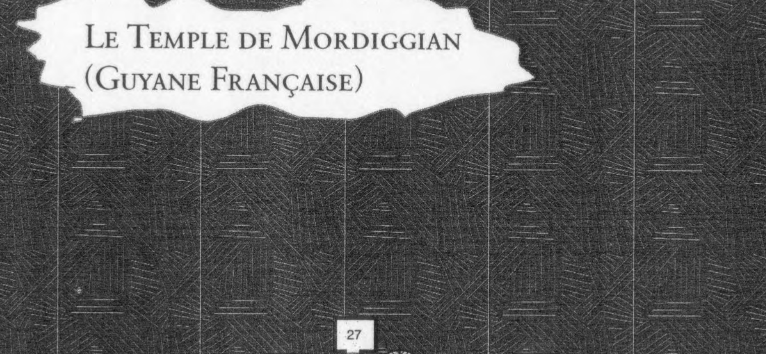
Huttes individuelles

Des huttes de style local sont érigées de temps à autre pour abriter un surcroît de personnes ou de marchandises. Conçues pour un usage temporaire, elles sont généralement démolies au bout de quelques années. Bien que primitives, elles sont en fait bien ventilées et confortables, plus confortables parfois que les autres bâtiments de l'endroit.

d'un jet de Santé Mentale. C'est après tout contraire à l'éthique de la plupart des types de personnages que les joueurs interprètent. Si cela arrive quand même, l'exécutant perd 1/1D8 points de Santé Mentale (moins si c'est un individu à la moralité douteuse) et les témoins, 1/1D4 points. Ils n'obtiennent ainsi qu'un amalgame de fausses informations. Ces révélations recèlent éventuellement une part de vérité, mais la plupart sont de pures inventions destinées à tromper l'interrogateur.

Mieux vaut discuter poliment avec les prisonniers, ce qui permet d'en apprendre un peu sur eux : leur nom, leur nationalité, etc. Peu d'entre eux sont des autochtones. La plupart viennent d'Europe et d'Amérique du Nord et beaucoup sont d'ascendance française. Tout ce qu'ils veulent bien révéler sur le culte, c'est que ce site est une communauté religieuse. Ils nient fermement avoir mis à mal des indigènes ou toute autre personne en Guyane française, et, en substance, c'est la vérité. Un individu capturé à ce stade a toutes les chances de croire sincèrement cela, et il ignore probablement comment le culte s'est assuré le contrôle du Camp Garibaldi. Les jets de Psychologie pertinents indiquent que les prisonniers, malgré leur méfiance et leur nervosité, ne mentent pas. Il est toutefois évident qu'ils ne disent pas tout ce qu'ils savent.





La pyramide de Mordiggian

Le grand temple de Mordiggian est une pyramide à trois degrés mesurant 85 mètres de côté à sa base. Les deux premiers degrés sont haut de 10 mètres et le dernier de 9. De sa base au sommet du temple qui la chapeaute, la structure mesure 33 mètres. Le second degré mesure 54 mètres de côté à sa base, alors que le troisième (et dernier) ne fait que 21 x 21 mètres. Au premier abord, l'influence méso-américaine est évidente, mais aucune des peintures et sculptures de la culture aborigène ne sont présentes. Cette construction de pierre calcaire blanchie à la chaux est magnifiquement entretenue et pourrait même passer pour une structure relativement récente, alors qu'elle a plus d'un siècle. Un avion qui survolerait le site pourrait facilement la repérer, mais il est peu probable que cela se produise avant des années (cela ne devrait arriver qu'après la Seconde Guerre mondiale, et peut-être pas avant que la France commence à construire son site de lancement pour les fusées Ariane, à Kourou).

Une série d'escaliers larges mais abrupts gravit le flanc sud jusqu'au petit édifice sans fenêtre du sommet. À la base, une grande arche d'entrée perce le flanc de la pyramide et divise l'escalier en deux. De chaque côté de cette entrée, deux braseros de pierre sont allumés en permanence. Un unique garde équipé d'un fusil Lebel 8 mm est de faction. Il ne s'intéresse pas à ceux qui entrent, il n'est là que pour empêcher les intrus évidents et les étrangers d'approcher. Un autre garde armé se tient au sommet de la pyramide. Il fait des rondes autour du temple armé d'un fusil de calibre 30-06 équipé d'une lunette de visée x4 et de jumelles. Grâce à cette lunette, la portée de son fusil passe de 110 à 440 mètres. Ce garde contrôle l'accès au toit et surveille la jungle. Ces précautions sont essentiellement destinées à prévenir les incursions d'indigènes mais ceux-ci évitent en fait la zone et les gardes sont donc plutôt inattentifs. Ils se montrent en revanche beaucoup plus vigilants si le culte a été prévenu de l'arrivée des investigateurs.

Pendant le jour, on peut voir des gens entrer et sortir de la pyramide. D'autres, en plus petit nombre, montent et descendent les escaliers qui mènent au toit. La nuit, des braseros luisent au sommet de la pyramide, éclairant faiblement le toit sans percer les ténèbres des degrés inférieurs.

Au niveau de l'entrée principale, un large escalier descend dans une salle au plafond bas. Les pièces intérieures de la pyramide sont presque toutes situées dans le degré inférieur ou légèrement plus bas. Voici une description de ces pièces qui ont été numérotées sur le plan de la page précédente.

Description pièce par pièce

Sauf indication contraire, la hauteur sous plafond est de 2,10 mètres. Des lampes à huiles de bronze ou de cuivre importées de Zul-Bha-Sair éclairent les salles et couloirs. Certaines sont accrochées au plafond par des chaînes et d'autres sont simplement posées sur des tables ou des éléments de mobilier. Les portes, de bois poli, ont été taillées dans des essences nobles prélevées dans la jungle. Sauf indication contraire, elles ne sont pas équipées de verrou. La plupart sont ouvertes. Sauf alerte particulière, la sécurité est généralement très relâchée. Si les portes sont fermées et barricadées, elles ont une FOR de 13.

1 **Escalier d'entrée :** Cette large volée de marches s'enfonce du nord au sud en pente faible sous la voûte de l'entrée. La voûte elle-même mesure 3 mètres de large et autant de haut. Au-dessus de l'escalier, le plafond est plat et haut de 3 mètres. L'escalier donne dans une salle de taille moyenne (2). À l'extérieur, il est flanqué de deux braseros (déjà mentionnés). Un garde est posté ici. Armé d'un fusil Lebel, il s'ennuie ferme.

2 **Antichambre :** Cette salle mesure approximativement 7 mètres de côté. Le plafond, à 2,10 mètres de hauteur, est soutenu par quatre colonnes de 60 centimètres de diamètre. Le dallage est parfaitement poli. Les quelques meubles rangés le long des murs (chaises, petites tables, etc.) ont été importés de Zul-Bha-Sair. Les deux portes sont fermées. Un prêtre en robe violette (une Goule Inférieure ou Supérieure, à la discrétion du Gardien) est posté à une table proche de la grande double porte nord. Il constitue la seule véritable mesure de sécurité à l'intérieur du temple. Tous ceux qu'il juge suspects (qu'il ne reconnaît pas) risquent d'être attaqués. Son feulement d'attaque alerte en principe tous les sectateurs et Goules alentour. Il ne devrait cependant guère faire preuve de vigilance si le culte n'attend aucun intrus. Une attaque bien menée en vient à bout rapidement et sans bruit.

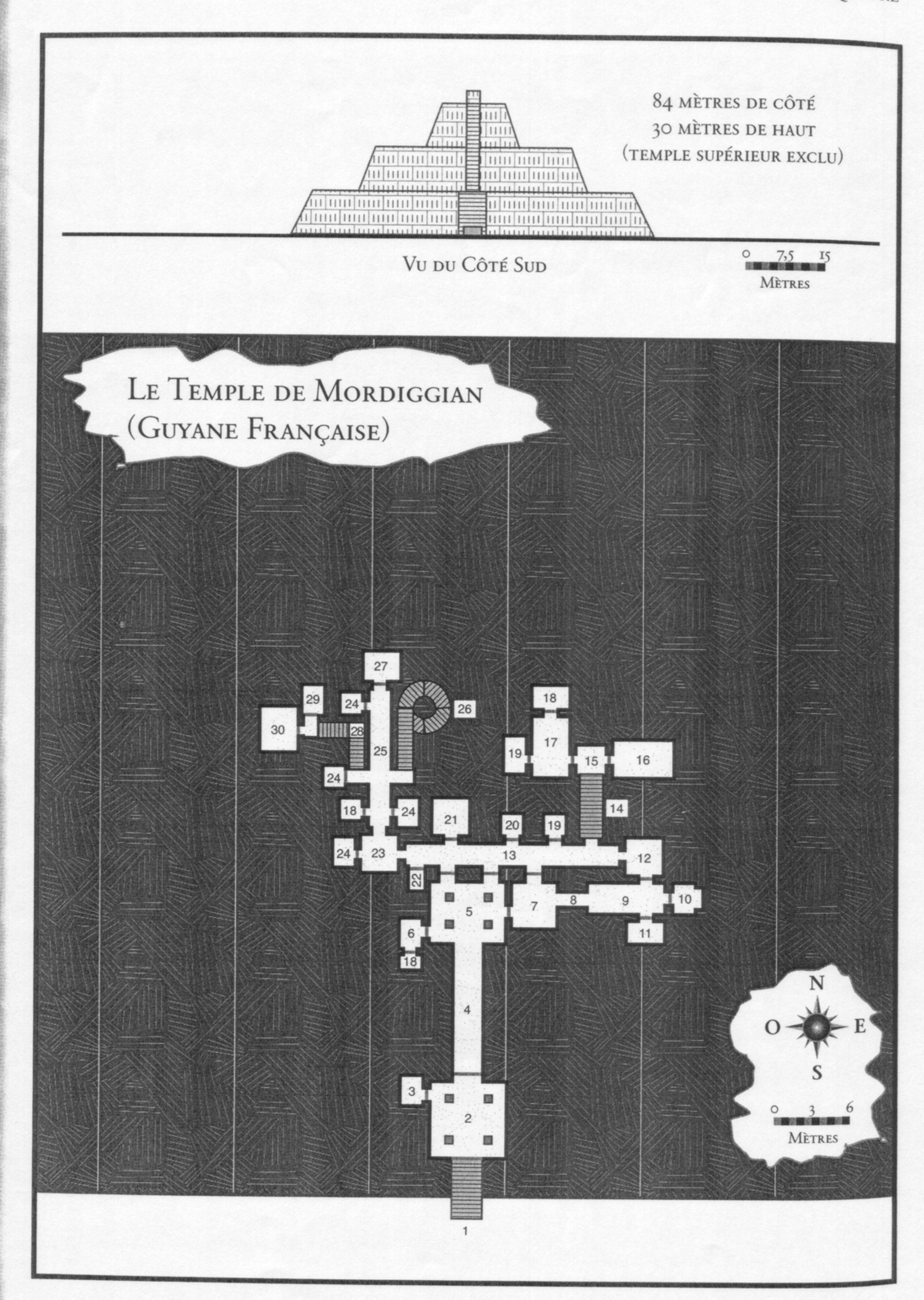
3 **Réserve :** Cette pièce sert de dépôt provisoire pour les marchandises qui entrent ou sortent du temple. Le ravitaillement venu de Zul-Bha-Sair est entreposé ici en attendant d'être distribué aux sectateurs vivant à l'extérieur. Les marchandises qui arrivent de l'extérieur du temple sont éventuellement déposées ici pour regarnir les stocks ou pour envoi ultérieur à Zul-Bha-Sair.

4 **Hall d'entrée :** C'est un long couloir vide. Il est éclairé par des lampes à huile logées dans des niches régulièrement espacées.

5 **Antichambre :** Une version à peine meublée de la salle 2. Aucun prêtre n'est posté ici.

6 **Salon :** Le mobilier de ce petit salon a été importé de Zul-Bha-Sair. Quelques articles modernes sont aussi présents, entre autres un phonographe et une collection de disques. Il est souvent occupé ; au Gardien de décider (en s'appuyant peut-être sur un jet de Chance de groupe) si c'est le cas et du nombre de personnes qui y sont alors présentes.

Suite page suivante


84 mètres de côté
30 mètres de haut
(temple supérieur exclu)
Vu du Côté Sud
0 7,5 15
Mètres
Le Temple de Mordiggian
(Guyane Française)
27
29
24
26
30
28
25
18
17
19
15
16
24
18
24
14
21
20
19
24
23
13
12
22
5
7
8
9
10
6
11
18
4
N
O
E
S
3
2
0 3 6
Mètres
1

7 **Grand salon :** Ce grand salon ou séjour est somptueusement meublé. On y trouve tout ce que Zul-Bha-Sair peut offrir ; de riches tapisseries couvrent les murs et un tapis magnifique presque tout le sol. Habituellement, quelques sectateurs se tiennent ici à toute heure, sauf peut-être très tard dans la nuit.

8 **Couloir :** Un couloir nu et mal éclairé qui relie le grand salon (7) et la salle à manger (9).

9 **Salle à manger :** Cette salle accueille plusieurs grandes tables et jeux de chaises. C'est ici que les repas sont servis et que prennent place certaines réunions. Comparée à d'autres pièces du temple, la salle est plutôt spartiate.

10 **Cuisine :** C'est une cuisine bien garnie avec un fourneau à bois, une grande cheminée et les habituels placards, tables, etc. L'eau provient d'un puits équipé d'une pompe à main.

11 **Garde-manger :** Les étagères de bois ploient sous le poids des provisions. Des salaisons sont pendues au plafond ; sacs et bocaux s'empilent sur les étagères et sur le sol. Plusieurs coffres contiennent divers ustensiles de cuisine et couverts. Le cannibalisme est fréquemment pratiqué par le culte mais ne constitue pas le seul régime alimentaire des sectateurs. Le Gardien qui veut faire apparaître ici des débris humains déplaisants ne doit pas hésiter : leur vue devrait coûter 1/1D3 points de SAN aux visiteurs indiscrets.

12 **Salon :** Encore un autre salon. Moins bien meublé que ceux déjà décrits (6 et 7), il est plutôt destiné aux échelons inférieurs du culte.

13 **Couloir central :** Ce couloir est-ouest de 2,40 mètres de large dessert nombre de salles clés de la pyramide. Les allées et venues sont incessantes et il n'est pas vraiment possible de se cacher, hormis dans un encadrement de porte ou derrière une des rares tables et chaises. Il est particulièrement difficile d'emprunter ce couloir très fréquenté sans être repéré.

14 **Escalier :** Cet escalier descend du nord vers le sud et conduit aux quartiers d'habitations du temple. La porte de l'extrémité nord reste toujours fermée.

15 **Salon :** Ce petit salon, destiné au personnel du temple qui loge à proximité, est plutôt spartiate. Les deux portes sont souvent, mais pas toujours, fermées.

16 **Dortoir :** Ce dortoir peut accueillir six adultes. Il contient six lits, six armoires-vestiaires, six malles et six chaises. Le plus souvent, plusieurs sectateurs sont présents, endormis le cas échéant. La porte est donc généralement fermée.

17 **Dortoir :** Un autre dortoir, pouvant accueillir cinq adultes. Le mobilier est plus ou moins le même qu'en 16. Toutes les portes sont généralement fermées.

18 **Salle de Bains :** L'installation est primitive : une bassine, quelques cruches d'eau, des serviettes et un pot de chambre.

19 **Pharmacie :** La porte de cette pièce est toujours fermée. Elle abrite le stock médical du culte. Il vient de Cayenne et parfois d'Europe ou d'Amérique du Nord ; les difficultés de ravitaillement font qu'il est considéré comme extrêmement précieux. En cas d'urgence, cette pièce peut se transformer en infirmerie ; les diverses caisses qu'elle contient sont alors poussées dans le couloir (13) ou ailleurs.

20 **Réserve :** Cette réserve abrite toutes sortes de fournitures non périssables (huile de lampe, couvertures, cordes, vêtements, etc.). Certains articles arrivent de Zul-Bha-Sair et d'autres de Cayenne.

21 **Bibliothèque :** La hauteur sous plafond est ici de 3 mètres. Les murs sont couverts du sol au plafond d'étagères chargées de livres couvrant toutes sortes de sujets. Les traités d'occultisme avoisinent les ouvrages plus classiques. Tous les sectateurs ont accès à cette pièce. Le mobilier comprend aussi plusieurs sièges confortables et quelques tables.

22 **Puits :** La porte de ce réduit carré de 1,20 mètre de côté est toujours fermée et elle peut, en cas d'urgence, être verrouillée. Un puits de 1,20 mètre de diamètre plonge dans les profondeurs de la terre. Des échelons de fer ont été fixés dans ses parois de brique. Il descend jusque dans le réseau des tunnels qui sillonnent la zone sous le Q.G. du culte. Ces tunnels, creusés en grande partie par les Goules au cours du XX[e] siècle, relient la plupart des bâtiments et permettent aux membres du culte d'aller de l'un à l'autre en toute sécurité. Quelques Goules rôdent généralement dans ces voies presque entièrement dépourvues d'éclairage. Certaines travaillent d'ailleurs peut-être à étendre le réseau.

23 **Salon :** C'est le plus beau salon de toute la pyramide et il est réservé aux prêtres. Tous les meubles ont été importés de Zul-Bha-Sair. Le sol est carrelé de dalles d'obsidienne noires et luisantes. Dans un coin, un casier à bouteilles offre des breuvages de qualité.

24 **Chambre de prêtre :** Cette chambre pourrait être celle d'un prêtre de haut rang, un de ceux qui figurent dans la section PNJ, par exemple, ou d'un prêtre de moindre importance. La décoration est exceptionnelle (cette fois encore, le luxueux mobilier a été importé de Zul-Bha-Sair). Le Gardien peut éventuellement décider de placer ici un ouvrage inhabituel ou un bibelot étrange mais rien de vraiment important. La pièce pourrait aussi abriter quelques indices mais c'est un peu tard pour cela.

25 **Couloir :** Un couloir richement décoré, fréquenté en priorité par les prêtres et les acolytes. Les allées et venues sont relativement rares et des intrus prudents devraient réussir à passer par ici sans être repérés.

26 **Escalier en spirale :** Cet escalier étroit monte en spirale jusqu'au sommet de la pyramide et donne dans le petit temple sur le toit. En cas de problème, il peut servir de chemin de fuite aux investigateurs. Si l'alerte est donnée et que les sectateurs se précipitent dans la pyramide par l'entrée principale, l'équipe pourrait filer sur le toit pour s'enfuir ensuite par

Suite page suivante

l'escalier monumental et gagner la jungle. Une fois la majorité des sectateurs engagés dans les méandres de la pyramide, l'opposition extérieure ne comprendra plus qu'un ou deux gardes et quelques sectateurs non prévenus.

27 **Chapelle :** Cette chapelle est réservée aux prêtres et aux acolytes. C'est un lieu consacré à la prière et à la méditation. À l'occasion, elle accueille certains rites réservés aux initiés. La pièce est entièrement dallée de basalte noir. Il n'y aucun autre éclairage que celui qu'ont pu apporter les sectateurs éventuellement présents. La porte est normalement fermée mais le verrou qui l'équipe n'est jamais utilisé. Quelques rouleaux de parchemins (religieux) pourraient être trouvés sur place, ainsi qu'un ouvrage ou deux d'occultisme (ou du Mythe) si le Gardien le souhaite.

28 **Escalier :** Cet escalier dépourvu d'éclairage descend dans la Salle du Portail.

29 **Arsenal :** Cette pièce non éclairée est toujours verrouillée. Tous les prêtres et acolytes possèdent la clé de sa serrure. Les râteliers qui couvrent le mur est sont remplis de toutes sortes de fusils et fusils de chasse. Un grand nombre d'armes provenant de Zul-Bha-Sair sont aussi présentes, entre autres des lances, arcs, carquois remplis de flèches, cimeterres et yatagans. L'arme moderne la plus courante est le 8 mm Lebel (voir page 82) systématiquement équipé d'une baïonnette. Des boîtes de munitions sont entreposées dans la partie nord de la pièce. Deux armoires à fusils ordinaires y sont aussi installées, contenant d'autres fusils de tout type ainsi que des armes de poing. Il n'y a aucune arme automatique, mais le Gardien peut décider de placer une caisse de dynamite (entre vingt et cinquante bâtons) parmi les boîtes de munitions.

30 **Salle du Portail :** C'est une vaste pièce haute de 3 mètres. Une arche décore le milieu du mur ouest, mais aucune ouverture ne perce la paroi. Cette arche accueille le Portail vers Zul-Bha-Sair (un Portail d'Onirologie ; voir la section suivante). La pièce est éclairée par deux braseros qui flanquent la porte orientale (celle-ci est fermée mais pas verrouillée ; seuls les membres du Haut Conseil possèdent une clé de sa serrure) et par plusieurs lampes à huiles suspendues au plafond. Des marchandises récemment importées de Zul-Bha-Sair peuvent être entreposées ici ou la pièce peut être quasiment vide, selon le souhait du Gardien. Détecter et franchir le Portail se fait en appliquant les règles normales de *L'Appel de Cthulhu*. À moins de jouer de malchance, les intrus devraient trouver l'endroit inoccupé. Si la sécurité vient à être renforcée, un garde est placé ici.

Le Portail d'Onirologie

La salle 30 contient le précieux Portail du culte donnant accès aux Contrées du Rêve. Son apparence physique est assez remarquable. Entouré d'une arche de pierre finement sculptée, il recouvre une surface rocheuse soigneusement lissée et polie à la main. Des runes ont été incrustées sur cette surface dans un alliage métallique argenté inconnu sur Terre. Elles forment des motifs apparemment aléatoires qui ne correspondent à aucun langage connu.

Pour franchir le Portail, il suffit de toucher le mur et de “vouloir”, au prix d'un unique point de Magie, passer au travers. Il peut aussi servir de fenêtre. En plaçant les deux mains sur le mur à l'intérieur de l'arche et en se concentrant sur le Portail, toute personne qui réussit un jet de POUx5 voit “l'autre côté” comme au travers d'une fenêtre brumeuse. Cela ne fonctionne que pour la ou les personnes qui touchent le mur ; pour les témoins éventuels, la surface a toujours le même aspect de pierre opaque. L'utilisateur doit réussir un jet de Trouver Objet Caché pour distinguer l'activité, les occupants ou les objets se trouvant de l'autre côté du Portail. Même ainsi, il ne discerne que les mouvements et des formes vagues. Tous les détails lui échappent.

Le Portail est similaire à celui de Zul-Bha-Sair. Il fonctionne aussi de la même manière.

Le temple sur le toit

C'est un simple bâtiment cubique sans fenêtre de 3 mètres de côté. Il contient un petit autel et une trappe ; celle-ci ouvre sur un escalier qui plonge dans les profondeurs de la pyramide (voir n° 26). Du matériel religieux y est entreposé, robes, dagues sacrificielles, parchemins et textes, etc. Un prêtre ou un acolyte est souvent présent, mais pas tout le temps. Le temple est fréquemment utilisé pour des sacrifices spéciaux ou des méditations privées.

Indice optionnel

Si les investigateurs ont besoin d'aide pour localiser le Portail d'Onirologie – ou du moins pour réaliser qu'il y a quelque chose de particulièrement intéressant dans la pyramide – le Gardien peut décider que la pierre qui forme le Portail est magnétique. Autour du temple (à l'intérieur de la clairière, certainement), toutes les boussoles s'orientent vers celui-ci, et vers le Portail. Tout observateur qui se sert d'une boussole dans ce voisinage peut remarquer ce phénomène, et se laisser guider par son instrument jusqu'au Portail d'Onirologie.

Portail et stratégies

Bien que cette option n'ait pas encore été prise en compte, le culte a la possibilité de renforcer sa forteresse de Guyane française en envoyant des Goules de Zul-Bha-Sair par le Portail d'Onirologie. Celles-ci sont en mesure de faire ce voyage alors que les humains nés dans les Contrées du Rêve n'en ont pas la capacité. Le Gardien devra d'ailleurs veiller à ce que les créatures propres aux Contrées du Rêve (comme les Zoogs) ne franchissent jamais le Portail.

Les ramifications de cette option sont évidentes. Si le culte renforce cet avant-poste vital dans le Monde de l'Éveil avant que les investigateurs agissent contre lui, il devient très difficile de vaincre le culte. Cependant, à moins d'avoir des motifs précis de faire venir ces renforts (en raison du survol du site par un avion ou d'un avertissement spécifique de Hadley), les sectateurs n'ont guère de raison de s'en faire. La plupart des prêtres de Zul-Bha-Sair veulent rester dans leur cité onirique, parce que c'est leur foyer et l'endroit où ils sont les plus proches de leur dieu.

À l'inverse, le Portail pourrait être utilisé pour une évacuation. Si un grand danger menace le temple, les sectateurs (humains et Goules) peuvent s'enfuir par-là pour rejoindre les Contrées du Rêve. Il faudrait que cette menace soit terriblement convaincante, authentique certainement. Dans un cas extrême, les investigateurs pourraient parvenir à organiser une action militaire contre le temple, sans doute après l'occupation de la Guyane française par les États-Unis en 1942. C'est cependant peu plausible. Aucun représentant du gouvernement ou de l'armée ne va croire que les forces de l'Axe ont établi une base dans les profondeurs de la Guyane française.

La cérémonie

Morton Hadley et plusieurs autres chefs du culte venus du monde entier ont été convoqués à la forteresse pour une raison importante. Périodiquement, des prêtres reçoivent une promotion qui récompense leur travail et leurs accomplissements. Hadley s'est fait remarquer comme prêtre efficace et comme meneur, et il est sur le point d'être récompensé.

Note au Gardien : Si Hadley a été tué ou n'a pas pu se rendre en Guyane française, ou s'il a échoué d'une façon catastrophique qui ne peut que déplaire au culte et affaiblir sa position, le rituel décrit ci-après a quand même lieu, mais au profit d'un chef du culte venu d'une autre région du monde ; son identité et ses caractéristiques importent peu, à moins qu'il ne soit un personnage de la propre campagne du Gardien.

Dans la semaine qui suit son arrivée, Hadley doit se soumettre à une importante cérémonie qui va accroître son pouvoir personnel et améliorer son statut au sein du culte. À l'inverse, si les investigateurs lui ont infligé une sévère défaite à Greenfield, il risque d'être dégradé jusqu'à ce qu'il rachète sa faute.

Si elle a lieu, la cérémonie se déroule au sommet de la grande pyramide lors d'une nuit de lune (de préférence la nuit de la pleine lune). Appelé le Rituel d'Annonce, ce rite vise à lier plus étroitement la force vitale du récipiendaire à la puissance collective du clergé. Le rituel, long d'une heure, fait intervenir trois prêtres, le récipiendaire (Hadley dans ce cas) et un humain qui sera sacrifié (sans doute contre son gré). Au début du rite, l'objet de la cérémonie s'agenouille au centre d'un cercle de craie pulvérisée. Les trois prêtres officiants, les membres du Haut Conseil de Mordiggian, se placent à intervalle régulier autour du cercle. Pendant presque toute l'heure, les participants sont plongés dans des méditations intenses et des chants. La cérémonie se conclut par le sacrifice humain. Après cela, les prêtres, le récipiendaire et les membres du culte consomment la victime sacrificielle au cours d'un festin de célébration.

Cette cérémonie apporte au récipiendaire 1D2 points de POU tant qu'aucun des prêtres impliqués ni le récipiendaire ne reçoit un échec grave à leur jet de POUx5. De plus, après le succès du rituel, (*i.e.* quand les points de POU sont réellement acquis), le récipiendaire se voit récompensé d'un cadeau. La nature de celui-ci est laissée à la discrétion du Gardien, mais ce peut être un objet enchanté, une icône du culte ou une nouvelle cellule du culte à diriger. Hadley, quant à lui, reçoit un objet magique appelé le Crâne Parlant ; il est décrit ci-dessous.

L'augmentation de POU accordée par la cérémonie permet de dépasser 18, mais en aucun cas 22.

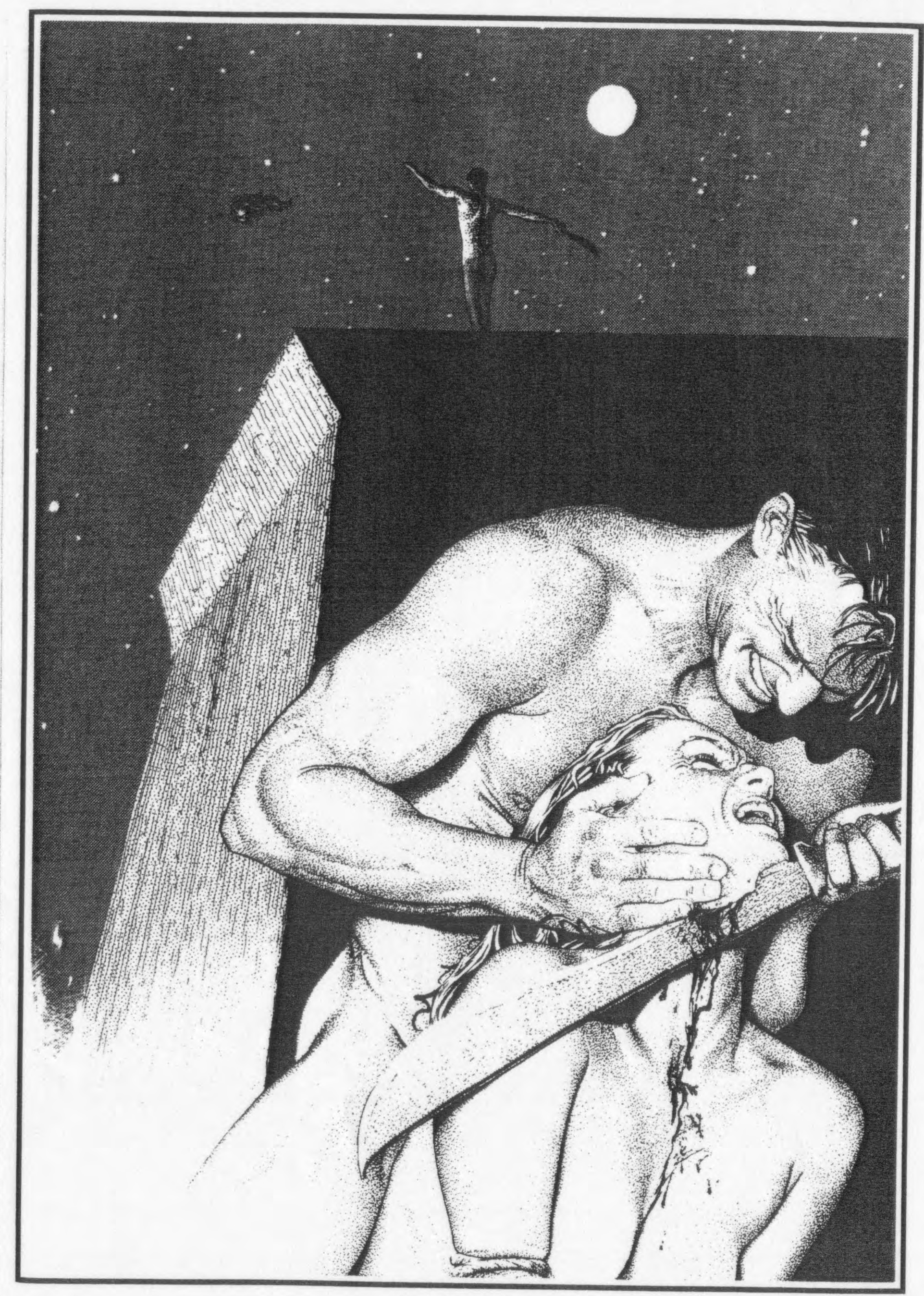
Solutions

La description précédente du complexe et de la pyramide devrait permettre au Gardien d'évaluer les actions possibles contre la forteresse. La tâche qui attend les investigateurs va sans doute les effrayer, mais étant arrivés jusque-là, ils n'ont guère d'autre choix que de continuer. Faire demi-tour maintenant, ce serait admettre qu'ils ont fait ce dur chemin pour rien. De plus, il leur faudrait refaire ce dangereux voyage dans la jungle, chose qu'ils souhaitent sans doute éviter car ils risquent d'y trouver la mort ou d'y ruiner leur santé pour longtemps.

S'ils prennent le temps de réfléchir et d'établir un plan, les investigateurs sont capables d'obtenir la victoire. Réciproquement, des individus imprudents ou stupides peuvent tout gâcher et provoquer leur propre massacre. Quelques plans envisageables suivent maintenant avec leurs résultats probables.

Démolition

Les investigateurs qui aiment les solutions radicales songeront peut-être à dynamiter certains bâtiments du site et plus particulièrement la pyramide. Cela suppose bien sûr que l'équipe dispose d'un stock de dynamite ou autres



L'apéritif d'Hadley.

explosifs. Ce type de matériel est rarement rencontré dans le scénario. Morton Hadley possède une réserve de dynamite terriblement modeste et il est possible qu'une caisse (à la discrétion du Gardien) soit entreposée dans le Camp Garibaldi. En l'absence de quantité suffisante, cette option n'est pas envisageable.

Si le groupe a pris la peine de traîner jusqu'au site des mules chargées d'explosifs, il faut pourtant considérer la possibilité. Pour placer les charges, les investigateurs vont devoir s'emparer du complexe par une sorte d'assaut militaire ou se glisser discrètement à l'intérieur. Étant donné les effectifs du culte, une attaque de front échoue forcément si l'équipe ne dispose pas d'un personnel militaire important (des dizaines de soldats bien armés). L'infiltration en douceur est donc beaucoup plus probable.

Si l'opération est un succès (ce qui suppose bon nombre de jet de Démolition et de Discrétion réussis), elle peut mettre le culte en échec pour de nombreuses années. Si la pyramide est suffisamment endommagée pour que s'effondrent ses pièces et couloirs intérieurs, le Portail vers les Contrées du Rêve devient inaccessible. La destruction des bâtiments extérieurs rend alors le site inhabitable pour longtemps puisque les équipements et ravitaillements nécessaires à la reconstruction devront être apportés de Cayenne.

Soulignons que les volumes intérieurs de la pyramide pourraient être détruits avec seulement dix ou vingt bâtons de dynamite bien placés. Mais pour obtenir une telle efficacité, l'artificier doit employer avec succès les compétences Démolition ou Ingénierie (des compétences rarement choisies par les PJ). Sans elles, il est probable que seules quelques pièces et couloirs seront obstrués et les sectateurs arriveront à les dégager en quelques jours ou, au pire, en quelques semaines. Raser complètement la pyramide n'est possible que pour une équipe d'artificiers compétents disposant de centaines de kilos d'explosifs.

En conclusion, cette solution n'a rien de facile, même pour une équipe bénéficiant du matériel nécessaire. Mais le culte pourrait mettre des années ou des décennies à réparer les dégâts en cas de succès. C'est donc une solution temporaire et *L'Appel de Cthulhu* n'offre souvent aucune solution définitive.

Fermer le Portail

Le Portail vers Zul-Bha-Sair est un élément vital pour le culte et ses projets à long terme. Le fermer mettrait le culte dans une

Nouvel artefact : le Crâne Parlant

Existant uniquement dans le Culte de Mordiggian, cet objet enchanté assure des fonctions cérémonielles et pratiques. C'est un crâne humain fondu dans un métal originaire des Contrées du Rêve et sans équivalent sur Terre. Ce métal a la même densité que le bronze, mais sa surface rouge, striée et luisante lui donne un aspect surnaturel de tissu musculaire. Le crâne est légèrement stylisé et semble quelque peu épuré. De manière incongrue, il possède des yeux et une langue, fondus d'une pièce dans le même métal. Le sommet est fendu sur toute sa longueur en son milieu et pourvu de charnières sur les côtés; les deux lobes peuvent donc pivoter pour révéler l'intérieur du crâne.

Ce crâne permet au cerveau d'un être humain fraîchement tué de reprendre conscience et d'user de la vue, de l'ouïe et de la parole. (Le cerveau doit pour cela être extrait du corps et placé dans ce réceptacle dans les dix minutes suivant la mort de la victime.) L'organe est mis à l'intérieur du crâne et les deux panneaux refermés. À ce moment, l'utilisateur doit dépenser 10 points de Magie, permettant ainsi au crâne de s'animer sous le contrôle de son contenu. Les yeux et la langue bougent librement, comme s'ils étaient faits de chair et non de métal; la mâchoire est aussi mobile. La voix émane de la bouche, bien qu'il n'y ait ni muscle ni source d'air forcé. L'effet est purement magique et l'apparence physique du crâne n'a d'importance qu'au niveau symbolique.

La mort et la restauration subséquente de la conscience dans cette nouvelle forme ne vont pas sans dommages; le cerveau placé et activé dans le réceptacle perd 1D20/1D100 point de Santé Mentale. Les folies à durée indéterminée ou permanentes sont donc fréquentes.

L'enchanteur perd 1D10 points de Santé Mentale. Quiconque assiste au processus en perd 1/1D3 points pour l'extraction du cerveau et son installation dans le crâne, puis 1/1D6 points lorsqu'il se rend compte que l'organe, de nouveau conscient, anime le réceptacle. Cette magie dure 1 minute, et le cerveau connaît ensuite une mort définitive.

La principale utilisation du crâne est cérémonielle. En ces rares occasions où un corps fraîchement tué doit être consommé – le plus souvent celui d'un ennemi – le cerveau est placé dans le Crâne Parlant pour que la victime puisse regarder son corps être dévoré par ses assassins. Dévorer la chair d'un ennemi haï pendant que son cerveau regarde et hurle est considéré comme un formidable triomphe.

Placer le cerveau dans le crâne permet aussi de discuter avec le défunt ou de l'interroger pour recueillir des informations; il arrive parfois que le culte utilise ainsi le Crâne Parlant. Ce n'est toutefois pas une méthode fiable car bien souvent le transfert entraîne la folie et, de toute façon, il est rare que la victime ait des raisons impératives de coopérer avec les utilisateurs du crâne. La durée de vie du cerveau dans le crâne est aussi trop courte – à peine une minute – pour que l'on envisage sérieusement d'utiliser ce triste objet à des fins de renseignements.

Le seul Crâne Parlant que l'on peut rencontrer dans le cadre de cette campagne est celui accordé à Morton Hadley (ou son remplaçant). Si la campagne doit se prolonger au-delà des limites données ici, il est possible d'en découvrir un ou deux autres, et plutôt à Zul-Bha-Sair que sur Terre. C'est un objet extrêmement rare et convoité qui ne se rencontre pas chez le commun des mortels.



Un beau jour pour mourir.

Vu en test : Une victoire à la Pyrrhus

En fin de campagne, les investigateurs d'une équipe test réussissent à percer les défenses du Temple de Mordiggian. Pendant qu'une diversion efficace mobilise la plupart des sectateurs, trois investigateurs maîtrisent un garde et se glissent dans le temple. Ils explorent une bonne partie du complexe intérieur avant d'être repérés. Le combat qui s'ensuit voit les trois investigateurs blessés par leur propre charge de dynamite et par les attaques des sectateurs. Malgré leurs blessures, ils se forcent un passage jusqu'au Portail d'Onirologie, placent leur dernière charge de dynamite et remontent l'escalier quatre à quatre pour échapper au souffle.

Pendant ce temps, des hordes de sectateurs, humains et goules réintègrent le temple alertés par la première explosion. Ils arrivent trop tard : leur précieux Portail est détruit. Les trois investigateurs sont alors encore en position de s'enfuir. Ils peuvent foncer jusqu'au toit par l'escalier en spirale, se débarrasser des gardes (possible sur une attaque surprise) et redescendre par l'escalier monumental pendant que tous les sectateurs ne s'intéressent qu'à la situation dans la pyramide.

Malheureusement, au lieu de cela, ils essayent de se cacher dans une pièce déserte. Deux d'entre eux enfilent des robes de prêtres mais le troisième est trop grand pour celles présentes. La tentative de déguisement est pitoyable mais ils n'auront de toute façon jamais la moindre chance de s'enfuir. Ils ouvrent la porte en espérant se mêler aux sectateurs furieux pour filer ensuite mais cela attire aussitôt l'attention. Un des investigateurs est alors brusquement saisi d'un trait de génie malheureux : “Ils descendent l'escalier”, crie-t-il. Problème ; il a crié en anglais, la seule langue qu'il connaisse. Tous les sectateurs parlent français et rares sont ceux qui connaissent l'anglais. Son cri l'a trahi et le trio est immédiatement capturé. Inutile de préciser la fin particulièrement déplaisante de ces trois personnages.

Ces trois investigateurs, malgré la mort horrible qu'ils ont connu entre les mains des meilleurs tortionnaires du culte, ont bel et bien atteint les objectifs prioritaires de la campagne. Ils ont détruit le Portail du culte et porté un coup sérieux à la cellule de Greenfield. Ils n'ont raté que leur propre survie. Une victoire ? Oui, mais au mieux une victoire à la Pyrrhus.

situation d'autant plus impossible qu'il ne détient plus les connaissances magiques permettant de le réparer ou de le remplacer.

Le Portail peut être scellé par l'inscription d'un Signe des Anciens (i.e. en lançant le sortilège Signe des Anciens, ce qui fait apparaître le Signe à la surface du Portail). Un Signe des Anciens déjà existant peut aussi être fixé dessus. Dans ce cas de figure, le Signe des Anciens, une fois placé sur le Portail, adhère à celui-ci et ne peut plus être délogé. La magie du Signe opère alors et après quelques instants (1D2 rounds) un coup de tonnerre assourdissant retentit. Les personnages encore présents dans la pièce sont projetés au sol et subissent 1D3 points de dommages et des pertes d'audition définitives. Ils sont tout d'abord complètement sourds (1D6 minutes) et ne récupèrent ensuite que 80 % de leurs capacités d'audition (leur score en Écouter est réduit d'un cinquième). Une fois scellé, le Portail ne peut plus jamais être réouvert dans cette pièce, et ce, quoi qu'il arrive au Signe des Anciens.

Une charge d'explosif permet aussi de clore le Portail. Un seul bâton de dynamite explosant contre lui suffit à détruire l'enchantement et à fermer le Portail pour toujours.

Cette option soulève cependant trois problèmes. Premièrement, l'équipe n'est pas nécessairement consciente de l'existence de ce Portail, à moins d'en avoir été informée par un sectateur (extrêmement improbable) ou d'en avoir appris l'existence dans les Contrées du Rêve (tout aussi improbable). Deuxièmement, il n'est pas facile d'accéder à la pièce qui l'abrite. Il faut pour cela se montrer extrêmement discret et/ou bénéficier d'un effet de surprise considérable. Troisièmement, les investigateurs ne disposent peut-être pas de dynamite et aucun Signe des Anciens n'a été placé à leur disposition par la campagne. Des individus expérimentés auront peut-être gagné dans d'autres campagnes un Signe des Anciens actif ou le sortilège qui permet de l'inscrire mais *Le Royaume des Ombres* n'offre rien de tel.

Il existe cependant une possibilité subtile et plutôt répugnante. Des investigateurs observateurs auront peut-être remarqué qu'un des guides potentiels, Willard Mensch, est tatoué d'un Signe des Anciens. Et si ce tatouage n'était pas une caricature sans pouvoir mais le Signe authentique ? Un examen pointilleux du tatouage montre que la facture est excellente et la réussite d'un jet de Mythe de Cthulhu certifie qu'il s'agit là d'un Signe des Anciens véritable. En apprenant la chose, des investigateurs particulièrement brutaux souhaiteront certainement s'en emparer. Ni l'argent, ni l'intimidation, ni la persuasion ne peuvent convaincre Willard Mensch de s'en séparer. Il faut le détacher de son corps sans déchirure ni autres dommages et cela nécessite une main sûre et l'immobilisation ou l'inconscience de Willard Mensch. La découpe inflige à ce dernier 1D3+1 points de dommages. La réussite d'un jet de Médecine ou de Premiers Soins peut lui restituer 1D3 points. Si la surface écorchée n'est pas traitée, elle a des chances de s'infecter et cette infection peut dégénérer en gangrène mortelle. En fait, le risque existe même si Willard est soigneusement bandé. L'écorchage de Willard coûte 1/1D4 points de SAN au personnage impitoyable qui le pratique et 0/1D3 aux témoins et personnes qui ont autorisé la chose.

Les investigateurs peuvent aussi se passer de cette étape chirurgicale s'ils se contentent de maîtriser Willard, de le pousser contre le Portail et d'appliquer le tatouage à sa surface avant de filer. Willard se retrouvera bien sûr attaché à la pierre et dans l'incapacité de fuir. Cet horrible destin du malheureux Willard doit se traduire par des pertes de 1/1D10 points de SAN pour les investigateurs.

Fermer le Portail depuis les Contrées du Rêve

C'est bien plus dangereux et difficile qu'en Guyane française, mais cela reste possible. Les investigateurs bénéficient ici d'un avantage non négligeable : s'ils sont tués, ils réintègrent simplement leur corps physique dans le Monde de l'Éveil. (Cela signifie aussi qu'ils ne pourront plus jamais accéder aux Contrées du Rêve.) Cette situation pourrait les encourager à choisir des options plus risquées qu'en Guyane française.

Le temple de Mordiggian à Zul-Bha-Sair est décrit page 133. Ce site est extrêmement dangereux car il est abondamment peuplé de Goules et Mordiggian lui-même y réside. Le cas échéant, le dieu en personne pourrait intervenir contre les investigateurs.

Retraite

C'est bel et bien une possibilité. Elle ne va pas dans le sens de la campagne mais les investigateurs risquent de se juger complètement dépassés. Ils essayent par la suite d'alerter les autorités des puissances alliées mais personne ne veut écouter sérieusement leurs histoires incroyables. Étrangement, cette option n'a rien de catastrophique. Le culte ne représente aucun danger immédiat à grande échelle. Il ne cherche pas à invoquer quelque dieu extraterrestre et tout puissant ou à lui sacrifier brutalement le monde. Ses projets sont beaucoup plus insidieux et ses espoirs de perversion de l'Humanité encore très lointains. Les investigateurs seront morts de vieillesse bien avant que le Culte de Mordiggian n'emporte la moindre victoire notable. Les investigateurs ne savent bien sûr rien de tout cela. Il leur faudra vivre avec leurs remords et leur culpabilité : ils ont vu l'Humanité menacée par un terrible danger et n'ont rien fait.

Dénonciation

Il est parfaitement inutile de dénoncer le culte aux autorités gouvernementales et militaires. Même les mensonges ne sont pas crédibles. Les Nazis n'ont aucune raison d'installer un poste d'écoute au fin fond de la Guyane française. L'endroit ne peut en aucun cas constituer un emplacement stratégique. Les indigènes sont au mieux considérés par les autorités comme des curiosités académiques. Les rapports sur un quelconque danger surnaturel sont bien sûr traités par le mépris.

Action ultérieure

Les investigateurs peuvent aussi ne rebrousser chemin qu'après s'être juré de revenir un jour terminer le travail. La guerre va s'étendre au monde entier et certains d'entre eux vont être appelés sous les drapeaux et acquérir ainsi un entraînement précieux. Après la guerre, le groupe pourrait se réunir de nouveau pour s'en prendre au culte. La situation politique n'est plus aussi défavorable et les dernières innovations technologiques devraient leur permettre de mieux maîtriser l'environnement. Pendant la guerre, un aéroport est construit près de Cayenne et la ville devient donc plus accessible. En 1950, il est possible de louer un hélicoptère ou de s'équiper d'une radio portable et d'autres gadgets bien utiles. Le culte s'est lui aussi modernisé mais le Gardien ne devrait pas avoir de mal à mettre en place un scénario style “Vingt Ans Après” qui verrait le groupe passer à l'attaque.

Découverte archéologique

Curieusement, le meilleur moyen de s'en prendre au culte est de laisser courir le bruit qu'une pyramide non répertoriée se dresse dans les profondeurs de la Guyane française. Rares sont ceux qui pourront s'intéresser à cette découverte pendant la guerre mais si l'équipe apporte suffisamment de preuves à l'appui de ses dires, le site risque de devenir une cible prioritaire pour nombre de départements archéologiques dans la seconde moitié des années 40. Les investigateurs peuvent se contenter de décrire le site comme une ruine apparentée aux grandes pyramides du Mexique et d'Amérique Centrale. S'ils omettent de préciser l'âge et l'origine de la construction, et fournissent quelques photographies alléchantes de la pyramide, les archéologues du monde entier se montrent extrêmement intéressés, beaucoup plus que les autorités du pays.

Une histoire bien ficelée peut braquer tous les projecteurs sur le repaire secret du culte, en particulier si l'équipe compte dans ses rangs un universitaire reconnu. Si c'est un archéologue, ses propos ont d'autant plus de poids auprès de ses collègues. Dès que des expéditions s'apprêtent à traverser la jungle pour explorer le site, le culte jette l'éponge. Détruire ces expéditions ne ferait qu'exacerber l'attention du monde et il préfère abandonner son précieux site après avoir brûlé ou détruit tout ce qui peut l'être. La pyramide reste intacte, de même que le Portail d'Onirologie, le culte espérant sans doute réoccuper l'endroit dans le futur. Dans l'intervalle, la nature peut reprendre ses droits et le site être de nouveau englouti par la jungle en quelques années.

Les expéditions qui y parviennent découvrent une pyramide et une esplanade remarquablement bien conservée mais la controverse explose aussitôt. Beaucoup soutiennent qu'il s'agit d'un faux. D'autres répondent qu'il est grotesque de supposer que les moyens nécessaires à la construction d'une pyramide complète en pleine jungle aient pu être mis au service d'une farce. Cette controverse n'a d'ailleurs pas d'importance. Les investigateurs connaissent la vérité : le culte a dû renoncer à ses projets sur place et se trouve donc vaincu.

Conséquences

Si le Culte de Mordiggian n'est pas contrecarré par les investigateurs, aucune des fins du monde traditionnelles de *L'Appel de Cthulhu* ne s'ensuit. Le culte poursuit simplement ses projets, renforce progressivement ses positions et continue d'œuvrer à la subversion de l'Humanité.

Pour contrecarrer efficacement le culte, un des deux objectifs suivants doit être atteint. Le quartier général du culte doit être rendu inhabitable ou le Portail d'Onirologie à

l'intérieur du temple être fermé. La seconde option est celle qui frappe le plus durement le culte. À long terme, celui-ci devrait en effet se remettre plus facilement de la première.

Le culte est aussi lourdement handicapé si Arnold Ricketts vient à disparaître et le Sérum de Rêve avec lui. Sans cette drogue, le culte perd la capacité de communiquer en toute sécurité avec ses différentes cellules à travers le monde. Les sectateurs ne bénéficient de ce Sérum que depuis quelques années mais ils mesurent parfaitement quelle accélération il apporte à leurs projets.

Les investigateurs qui emportent une victoire quelconque contre le Culte Charognard vont vivre dans la peur pour le reste de leur vie. Ils en savent beaucoup trop et des assassins se présenteront dès qu'ils relâcheront leur vigilance. Ils ne peuvent se sentir en sécurité que si les prêtres ne connaissent pas leur identité. Dans le cas contraire, ils sont en danger et leurs amis et parents avec eux. Le culte ne s'intéresse pas nécessairement à leurs familles mais il n'hésite pas à s'en prendre à elles s'il soupçonne qu'elles savent quelque chose ou qu'elles peuvent servir d'appâts.

Mais la cible prioritaire demeure les investigateurs eux-mêmes; le culte veut les éliminer. La dispersion de ses cellules ne lui facilite pas les choses. Il ne dispose pas d'équipes permanentes d'assassins et toutes les Goules du monde n'obéissent pas à ses consignes. Si les investigateurs savent rester discrets et prennent des précautions raisonnables (de nouvelles identités, entre autres), ils doivent échapper jusqu'à leur mort à la fureur des sectateurs.

En revanche, le culte ne les manque certainement pas s'ils continuent d'agir contre lui ou rendent publiques leurs découvertes sur les Goules. Dans ce dernier cas, le danger est d'autant plus grand que toutes sortes de clans goules non affiliés au culte voudront aussi les réduire au silence.

Récompenses et pénalités

Action	Résultat
Aider Willard Mensch à s'enfuir de Guyane française	+1D4 points de SAN
Détruire la forteresse du culte	+1D10 points de SAN
Fermer le Portail (en toute connaissance de cause)	+1D10 points de SAN
Obliger le culte à déserter sa forteresse	+1D10 points de SAN
Tuer une Goule (+2D6 maximum)	+1D6 points de SAN*
Tuer un prêtre (+2D6 maximum)	+1D6 points de SAN*

* Réduisez ou ignorez ces récompenses si l'équipe a déjà éliminé pas mal de Goules, prêtres et sectateurs précédemment.

PNJ

WILLARD MENSCH

Condamné en fuite et employé potentiel, 42 ans
Description : page 151
Nationalité : Américain

FOR 15	DEX 11	INT 13	CON 12	APP 8	POU 15
TAI 10	ÉDU 13	SAN 51	Chance 75		PV 11

Bonus aux dommages : +1D4.
Éducation : Lycée.
Compétences : Canotage 77 %, Conduire Automobile 25 %, Discrétion 41 %, Dissimulation 26 %, Écouter 50 %, Électricité 45 %, Esquiver 36 %, Grimper 60 %, Lancer 49 %, Marchandage 58 %, Mécanique 57 %, Nager 88 %, Navigation Air/Mer 79 %, Occultisme 10 %, Pêche 80 %, Pêche au Chalut 70 %, Persuasion 38 %, Piloter Chalutier 62 %, Premiers Soins 34 %, Psychologie 17 %, Sauter 45 %, Se Cacher 40 %, Trouver Objet Caché 57 %.
Langues : Anglais 71 %, Espagnol 41 %, Français 65 %.
Armes : Coup de Poing 76 %, 1D3 + bd ; Couteau de Boucher 55 %, 1D6 + bd (couteau de pêcheur) ; Fusil/Fusil de Chasse 31 %, dommages en fonction de l'arme qu'il peut acquérir.
Notes : Mensch est un évadé désespéré qui ne reculera devant rien pour ne pas être repris. Il est donc prêt à tuer des gardes ou toute personne pouvant le dénoncer, mais il évitera de faire du mal à des innocents. La vie en prison l'ayant endurci, il fait preuve d'une efficacité glacée quand il s'agit d'éliminer quiconque représente à ses yeux une menace sérieuse pour sa liberté. Son corps est couvert de nombreux tatouages, et quatre d'entre eux sont inspirés par le Mythe de Cthulhu ; certains investigateurs risquent donc de leur accorder une attention toute particulière. Mensch est dans une telle misère que les vêtements qu'il a sur le dos représentent ses seules possessions. Il porte, caché sur lui, un couteau de pêcheur aiguisé comme un rasoir.

RICARDO TORRES

Sectateur usurpant l'identité d'Antonio Saparelli, 31 ans
Description : page 159
Nationalité : Brésilien

FOR 14	DEX 13	INT 15	CON 16	APP 11	POU 15
TAI 12	ÉDU 13	SAN 0	Chance 75		PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.
Éducation : Équivalent du lycée.
Compétences : Baratin 75 %, Bibliothèque 56 %, Biologie 20 %, Chimie 8 %, Conduire Automobile 25 %, Discrétion 50 %, Dissimulation 39 %, Écouter 37 %, Géologie 5 %, Grimper 50 %, Histoire 27 %, Lancer 54 %, Marchandage 12 %, Monter à Cheval 25 %, Mythe de Cthulhu 15 %, Nager 45 %, Navigation Terrestre 40 %, Occultisme 17 %, Persuasion 40 %, Psychologie 59 %, Sauter 31 %, Se Cacher 46 %, Suivre une Piste 12 %, Trouver Objet Caché 66 %.
Langues : Espagnol 70 %, Français 66 %, Portugais 71 %.

Suite page 180

GUIDES

À Cayenne, les investigateurs peuvent recruter toutes sortes de guides. La table qui suit fournit les caractéristiques d'une série d'entre eux. Des informations plus détaillées à leur sujet sont données pages 153-156.

	Albert La Tour	Édouard Colombe	Achmet Fariz	Philippe Gaillard	"Claude"	John Mutley
Nationalité	Français	Guyanais	Algérien	Français	Guyanais (Indien)	Anglais
FOR	16	10	14	14	12	14
DEX	14	17	12	14	15	12
INT	14	15	12	11	13	12
CON	15	15	13	12	17	13
APP	7	12	9	13	11	13
POU	11	13	12	12	13	12
TAI	13	8	11	13	9	11
ÉDU	13	9	11	13	5	14
SAN	33	54	47	50	68	50
Chance	55	65	60	60	65	60
PV	14	12	12	13	13	12
BD	+1D4	0	+1D4	+1D4	0	+1D4
Âge	51	23	26	30	25	31

ALBERT LA TOUR

Compétences : Artisanat du Bois 55 %, Baratin 56 %, Conduire Automobile 25 %, Discrétion 51 %, Dissimulation 49 %, Droit 8 %, Écouter 39 %, Grimper 51 %, Lancer 40 %, Marchandage 37 %, Mécanique 35 %, Monter à Cheval 31 %, Nager 35 %, Persuasion 40 %, Sauter 30 %, Se Cacher 43 %, Torture 78 %, Trouver Objet Caché 53 %.
Langues : Français 61 %.
Armes : Coup de Poing 80 %, 1D3 + bd ; Couteau de Boucher 66 %, 1D6 + bd (couteau à écorcher) ; Lutte 75 %, dommages spéciaux.

ÉDOUARD COLOMBE

Compétences : Art : Sculpture sur Bois 38 %, Artisanat du Bois 44 %, Botanique Guyanaise 37 %, Canotage 60 %, Discrétion 70 %, Dissimulation 58 %, Écouter 79 %, Esquiver 56 %, Grimper 77 %, Lancer 38 %, Nager 35 %, Navigation Terrestre 69 %, Occultisme Guyanais 15 %, Premiers Soins 33 %, Sauter 50 %, Se Cacher 67 %, Trouver Objet Caché 70 %, Zoologie Guyanaise 46 %.
Langues : Français 60 % (Illettré)
Armes : Épée 45 % 1D6+2 (machette) ; Poignard 53 %, 1D4+2 (couteau de brousse).

ACHMET FARIZ

Compétences : Baratin 78 %, Discrétion 45 %, Dissimulation 40 %, Droit 11 %, Écouter 39 %, Esquiver 46 %, Grimper 49 %, Histoire Naturelle 38 %, Marchandage 75 %, Monter à Cheval 63 %, Navigation Terrestre 25 %, Persuasion 45 %, Sauter 31 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 56 %.
Langues : Arabe 73 %, Français 62 %.
Armes : Couteau de Boucher 53 %, 1D6 + bd (couteau de brousse) ; Fusil/Fusil de Chasse 36 %, dommages en fonction de ce qu'on lui fournit.

PHILIPPE GAILLARD

Compétences : Boire (Trop) 95 %, Conduire Automobile 40 %, Discrétion 21 %, Dissimulation 19 %, Droit 23 %, Écouter 31 %, Électricité 21 %, Esquiver 37 %, Monter à Cheval 27 %, Nager 33 %, Navigation Terrestre 26 %, Persuasion 30 %, Premiers Soins 40 %, Se Cacher 51 %, Trouver Objet Caché 42 %.
Langues : Français 77 %, Portugais 43 %.
Armes : Coup de Pied 40 %, 1D6 + bd ; Coup de Poing 66 %, 1D3 + bd ; Epée 36 %, 1D6+2 + bd (machette) ; Fusil/Fusil de Chasse 40 %, 2D6+4 (Lebel 8 mm M1916) ; Poignard 44 %, 1D4+2 + bd (gros couteau de chasse).

"CLAUDE"

Compétences : Art (Flûte) 39 %, Art (Sculpture sur Bois) 44 %, Artisanat du Bois 47 %, Botanique Guyanaise 38 %, Canotage 71 %, Discrétion 70 %, Dissimulation 66 %, Écouter 85 %, Esquiver 43 %, Grimper 80 %, Lancer 45 %, Nager 66 %, Navigation Terrestre 75 %, Occultisme Guyanais 25 %, Pêche 51 %, Sauter 55 %, Se Cacher 74 %, Travail du Cuir 50 %, Trouver Objet Caché 70 %, Zoologie Guyanaise 55 %.
Langues : Français 19 % (Illettré), Langue Natale 88 %.
Armes : Arc 43 %, 1D8 (arc court) ; Couteau de Boucher 65 %, 1D6 (couteau à écorcher).

JOHN MUTLEY

Compétences : Anthropologie 6 %, Artisanat du Bois 41 %, Baratin 45 %, Canotage 66 %, Botanique 8 %, Comptabilité 15 %, Conduire Automobile 26 %, Discrétion 26 %, Dissimulation 43 %, Droit 9 %, Écouter 39 %, Électricité 21 %, Grimper 55 %, Histoire 25 %, Lancer 41 %, Marchandage 44 %, Monter à Cheval 25 %, Nager 70 %, Navigation Air/Mer 27 %, Navigation Terrestre 19 %, Piloter Bateau à Moteur 31 %, Premiers Soins 46 %, Sauter 31 %, Se Cacher 20 %, Trouver Objet Caché 43 %.
Langues : Anglais 77 %, Français 60 %.
Armes : Arme de Poing 40 %, 1D10+2 (revolver calibre 455) ; Coup de Poing 61 %, 1D3 + bd ; Fusil/Fusil de Chasse 33 %, 2D6+4 (modèle à levier d'armement à la culasse, calibre 303) ; Poignard 41 %, 1D6 + bd (poignard commando).

INDIGÈNES

Ce sont des guerriers indigènes typiques de l'intérieur de la Guyane française. Ils ne reflètent aucun groupe tribal particulier.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FOR	10	14	12	9	12	14	15	12	12	11
DEX	13	12	14	11	9	13	9	14	15	12
INT	12	9	10	15	14	12	9	11	14	13
CON	14	15	13	15	16	12	13	11	14	14
APP	10	7	12	9	10	8	13	11	7	15
POU	9	13	11	16	8	14	13	12	11	10
TAI	10	11	8	10	12	9	9	10	8	9
ÉDU	5	4	3	4	6	5	7	3	4	5
SAN	44	56	50	67	41	55	65	51	48	54
Chance	45	65	55	80	40	70	65	60	55	50
PV	12	13	11	13	14	11	11	11	11	12
BD	0	+1D4	0	0	0	0	0	0	0	0
Âge	21	22	17	18	25	16	31	19	22	20

Compétences : Artisanat du Bois 40 %, Biologie Guyanaise 35 %, Canotage 40 %, Discrétion 60 %, Dissimulation 50 %, Écouter 55 %, Grimper 65 %, Lancer 40 %, Nager 50 %, Navigation Terrestre 60 %, Occultisme Natal 35 %, Sauter 40 %, Se Cacher 65 %, Trouver Objet Caché 60 %.
Langue : Langue Natale (oral uniquement).
Armes : Arc 50 %, 1D8 (arc court) ne concerne que les n° 1, 4 et 9 qui ne portent pas de javelot ; Couteau de Boucher 50 %, 1D6 + bd (couteau à écorcher) ; Javelot 40 %, 1D6 (lancé) ; Javelot 50 %, 1D6 + bd (contact).

Suite de la page 178

Armes : Arme de Poing 40 %, 1D10 (pistolet 9 mm Mauser M1896) ; Épée 35 %, 1D6+2 + bd (machette) ; Fusil/Fusil de Chasse 37 %, 2D6+3 (fusil Mauser M1891 - levier à la culasse) ; Poignard 51 %, 1D4+2 + bd (gros couteau de chasse).
Sortilèges : Contacter une Goule Inférieure, Contacter une Goule Supérieure, Flétrissement, Poigne de Nyogtha.
Notes : Pendant sa première année passée à l'Université de São Paulo, Ricardo fut particulièrement impressionné par un conférencier. Il s'agissait d'un des principaux membres du culte, Henri Carnot. Le contact prolongé avec Carnot a rapidement corrompu Ricardo qui renonça sous peu aux études pour rejoindre le culte. Il joue depuis les informateurs et espions à Cayenne et dirige le camp Garibaldi. Quand il le faut, Ricardo est impitoyable, mais il est capable de se retenir. Il a prouvé sa capacité à commander aussi bien les humains que les Goules. S'il n'est pas tué ou emprisonné au cours de ce scénario, il est parfaitement capable de gravir les échelons dans la hiérarchie du culte et d'atteindre un niveau élevé.

HENRI CARNOT

Sorcier et membre du Haut Conseil, 63 ans
Description : page 27
Nationalité : Français

FOR 6	DEX 7	INT 18	CON 7	APP 8	POU 21
TAI 10	ÉDU 23	SAN 0	Chance 105		PV 9

Bonus aux dommages : 0.
Éducation : Maîtrise d'Histoire de l'Université de Paris.
Compétences : Alchimie 14 %, Anthropologie 56 %, Archéologie 60 %, Art Mochica 70 %, Baratin 40 %, Bibliothèque 78 %, Botanique 18 %, Droit 16 %, Écouter 20 %, Géologie 17 %, Histoire 80 %, Histoire Naturelle 26 %, Marchandage 36 %, Monter à Cheval 25 %, Mythe de Cthulhu 51 %, Navigation Terrestre 25 %, Nécromancie 80 %, Occultisme 81 %, Persuasion 77 %, Pharmacologie 20 %, Premiers Soins 39 %, Psychologie 60 %, Savoir Onirique 61 %, Trouver Objet Caché 36 %.
Langues : Allemand 69 %, Anglais 90 %, Espagnol 84 %, Français 100 %, Latin 40 %, Portugais 85 %.
Armes : Chances de base.
Sortilèges : Animer les Cadavres, Appeler/Congédier Mordiggian, Appeler/Congédier Nyogtha, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Cauchemar, Contacter un Chthonien, Contacter un Polype Volant, Contacter une Goule Inférieure, Contacter une Goule Supérieure, Créer un Zombie, Déflagration Mentale, Dissolution du Squelette, Enchanter un Couteau, Flétrissement, Grand Festin, Immunisation, Instiller la Peur, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Lien Noir, Morvivance, Putréfaction, Rites de Purification, Rituel d'Annonce, Signe de Voor, Signe des Anciens, Tourmenter, Vers et ceux que le Gardien juge appropriés.

GASTON PÉRIGORD

Hu-Goule et membre du Haut Conseil, 39 ans
Description : page 27
Nationalité : Français

FOR 12	DEX 12	INT 15	CON 14	APP 8	POU 20
TAI 12	ÉDU 18	SAN 0	Chance 100		PV 13

Bonus aux dommages : 0.
Éducation : Précepteur.
Armure : Aucune.

SECTATEURS

Voici dix exemples de sectateurs qui peuvent servir dans ce scénario. Le Gardien est encouragé à en créer plus s'il en a besoin ou à réutiliser ceux-ci.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Nationalité	Français	Français	Brésilien	Français	Américain	Guyanais	Français	Belge	Français	Français
FOR	13	12	15	12	11	14	9	14	13	11
DEX	8	14	12	13	10	11	13	17	9	12
INT	13	12	12	9	12	16	14	13	11	10
CON	12	13	16	12	15	13	13	14	12	15
APP	12	9	15	14	10	10	11	8	14	9
POU	13	8	10	11	12	10	8	14	13	15
TAI	12	13	11	12	14	15	10	11	13	9
ÉDU	13	12	14	12	11	14	12	15	13	7
SAN	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Chance	65	40	50	55	60	50	40	70	65	75
PV	12	13	14	12	15	14	12	13	13	12
BD	+1D4	+1D4	+1D4	0	+1D4	+1D4	0	+1D4	+1D4	0
Âge	31	34	25	21	23	28	24	26	22	20

Compétences : Les compétences varient selon la profession ou les origines du sectateur concerné ; le Gardien devrait choisir celles qui lui paraissent appropriées (tous devraient disposer d'un certain niveau en Canotage, Discrétion, Écouter, Mythe de Cthulhu, Navigation Terrestre, Occultisme, Premiers Soins, Se Cacher, Trouver Objet Caché en raison de leurs expériences locales, en Guyane française).
Langue : Allemand ÉDUx5 %, Sectateur n° 1 ; Anglais ÉDUx5 %, Sectateurs n° 4, 5 et 9 ; Espagnol ÉDUx5 %, Sectateurs n° 3, 8 et 10 ; Français ÉDUx5 %, (tous les membres du culte établis en Guyane française) ; Portugais ÉDUx5 %, Sectateurs n° 2 et 3.
Armes : Épée 40 %, 1D6+2 + bd (machette, mais elles ne sont pas portées systématiquement) ; Fusil/Fusil de Chasse 35 %, 2D6+4 (8 mm Lebel M1916) ; la plupart des sectateurs du camp Garibaldi utilisent des M1891 6,5 mm qui infligent 2D6+3 points de dommages ; Poignard 45 %, 1D4+2 + bd (couteau de chasse, de brousse ou Bowie).

Perte de SAN : 0/0.
Compétences : Alchimie 9 %, Biologie 12 %, Discrétion 76 %, Écouter 80 %, Géologie 8 %, Grimper 65 %, Histoire 27 %, Lancer 41 %, Mythe de Cthulhu 30 %, Nécromancie 44 %, Occultisme 40 %, Persuasion 30 %, Sauter 74 %, Savoir Onirique 49 %, Se Cacher 75 %, Trouver Objet Caché 56 %.
Langues : Allemand 60 %, Espagnol 88 %, Français 94 %, Goule 77 %, Portugais 85 %.
Armes : Coup de Poing 60 %, 1D3 + bd ; Poignard 54 %, 1D4+2 (grande dague de bronze).
Sortilèges : Animer les Cadavres, Appeler/Congédier Mordiggian, Contacter un Polype Volant, Contacter une Goule Inférieure, Contacter une Goule Supérieure, Créer un Zombie, Dissolution du Squelette, Enchanter un Couteau, Flétrissement, Grand Festin, Immunisation, Instiller la Peur, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Lien Noir, Mortvivance, Putréfaction, Rites de Purification, Rituel d'Annonce, Signe de Voor, Signe des Anciens, Tourmenter et ceux que le Gardien juge appropriés.

GEDRICK

Goule Supérieure et membre du Haut Conseil, 555 ans
Description : page 27

FOR 21	DEX 16	INT 18	CON 18	POU 21
TAI 14	Chance 105		PV 16	

Bonus aux dommages : +1D6.
Déplacement : 15.
Perte de SAN : 0/1D6.
Armure : Les armes à feu ou projectiles ne lui infligent que demi-dommages (arrondir à l'entier supérieur).
Compétences : Alchimie 50 %, Creuser et Fouir 95 %, Discrétion 70 %, Écouter 88 %, Esquiver 57 %, Grimper 86 %, Mythe de Cthulhu 75 %, Navigation Terrestre 56 %, Nécromancie 95 %, Occultisme 45 %, Pharmacologie 40 %, Sauter 73 %, Savoir Onirique 74 %, Se Cacher 66 %, Sentir la Décomposition 77 %, Suivre une Piste 50 %, Trouver Objet Caché 60 %.
Langues : Allemand 49 %, Anglais 56 %, Espagnol 75 %, Français 78 %, Goule 95 %, Portugais 75 %, Vieux Français 73 %.
Armes : Griffes 54 %, 1D6+1 + bd ; Morsure 40 %, 1D6 + mâchoires verrouillées.
Attaques des Goules : Au cours d'un même round, une Goule peut à la fois mordre et frapper de ses deux pattes griffues (un total de trois attaques donc). Si elle parvient à infliger une morsure à un adversaire, elle s'accroche à lui de toute la force de ses mâchoires et lui inflige automatiquement 1D4 points de dommages tous les rounds suivants. Elle cesse dans ce cas d'utiliser ses griffes. Elle ne lâche prise que si elle est tuée ou délogée (réussite de FOR contre FOR de la victime sur la Table de Résistance).
Sortilèges : Animer les Cadavres, Appeler/Congédier Mordiggian, Contacter un Chthonien, Contacter un Polype Volant, Contacter une Goule Inférieure, Contacter une Goule Supérieure, Contacter Tsathoggua, Créer un Zombie, Déflagration

GOULES INFÉRIEURES

Voici dix Goules Inférieures qui peuvent servir et resservir à la convenance du Gardien. On les trouve au camp Garibaldi, dans le temple du culte et en tout autre lieu où le Gardien leur voit une utilité. Les Goules Inférieures en général sont décrites page 15.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
FOR	18	17	21	15	17	14	16	16	19	16
DEX	14	12	16	14	12	15	13	13	17	13
INT	15	12	9	13	12	14	11	15	14	13
CON	18	15	17	15	13	14	15	13	12	15
POU	12	11	14	13	16	15	12	13	12	13
TAI	16	16	18	12	13	14	12	11	15	14
Chance	60	55	70	65	80	75	60	65	60	65
PV	17	16	18	14	13	14	14	12	14	15
BD	+1D6	+1D6	+1D6	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D4	+1D6	+1D4

Compétences : Creuser 75 %, Discrétion 80 %, Écouter 70 %, Grimper 85 %, Repérer la Putréfaction 65 %, Sauter 75 %, Se Cacher 60 %, Trouver Objet Caché 50 %.
Langues : Français 40 % (oral uniquement), Goule 80 %.
Attaques : Griffes 35 %, 1D6 + bd ; Morsure 35 %, 1D6 + verrouillage des mâchoires.
Notes concernant les attaques : Au cours d'un même round, une Goule peut à la fois mordre et frapper de ses deux pattes griffues (un total de trois attaques donc). Si elle parvient à infliger une morsure à un adversaire, elle s'accroche à lui de toute la force de ses mâchoires et lui inflige automatiquement 1D4 points de dommages tous les rounds suivants. Elle cesse dans ce cas d'utiliser ses griffes. Elle ne lâche prise que si elle est tuée ou délogée (réussite de FOR contre FOR de la victime sur la Table de Résistance).
Sortilèges : les n° 1 et 8 connaissent Contacter une Goule Inférieure.
Déplacement : 9

Mentale, Dissolution du Squelette, Enchanter un Couteau, Explosion Cardiaque, Flétrissement, Grand Festin, Immunisation, Instiller la Peur, Invoquer/Contrôler une Maigre Bête de la Nuit, Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel, Invulnérabilité, Lien Gris, Lien Noir, Poing de Yog-Sothoth, Putréfaction, Régression, Ressemblance, Rites de Purification, Rituel d'Annonce, Signe de Voor, Signe des Anciens, Tourmenter, Trouver un Portail, Vers et ceux que le Gardien juge appropriés.

ABRAHAM FENNELL
Pilote Privé, 54 ans
Description : page 186
Nationalité : Irlandais

FOR 15	DEX 15	INT 14	CON 15	APP 8	POU 12
TAI 14	ÉDU 14	SAN 55	Chance 60		PV 15

Bonus aux dommages : +1D4.
Éducation : Lycée.
Compétences : Artisanat du Bois 55 %, Astronomie 3 %, Baratin 47 %, Comptabilité 21 %, Conduire Automobile 36 %, Discrétion 16 %, Droit 15 %, Écouter 40 %, Électricité 68 %, Esquiver 40 %, Ferronnerie 66 %, Grimper 46 %, Lancer 30 %, Marchandage 56 %, Mécanique 80 %, Nager 35 %, Navigation Air/Mer 66 %, Occultisme 8 %, Persuasion 21 %, Piloter Avion 64 %, Premiers Soins 35 %, Psychologie 35 %, Sauter 27 %, Se Cacher 42 %, Trouver Objet Caché 48 %.
Langues : Anglais 86 %, Espagnol 45 %, Français 79 %, Gaélique 25 %, Hollandais 4 %.
Armes : Arme de Poing 39 %, 1D10 (revolver calibre 38) ; Coup de Poing 63 %, 1D3 + bd ; Fusil 32 %, 1D6+1 (calibre 22).
Note : C'est un PNJ facultatif, qui n'intervient que si les investigateurs louent un avion pour survoler le site du temple.

ROGER CANE
Copilote de Fennell, 47 ans
Description : page 186
Nationalité : Anglais

FOR 13	DEX 14	INT 15	CON 14	APP 14	POU 13
TAI 14	ÉDU 15	SAN 59	Chance 65		PV 14

Bonus aux dommages : +1D4.
Éducation : Licence d'Histoire à l'Université de Londres, formation militaire.
Compétences : Astronomie 5 %, Bibliothèque 40 %, Conduire Automobile 27 %, Discrétion 20 %, Droit 19 %, Écouter 33 %, Électricité 39 %, Grimper 45 %, Histoire 37 %, Lancer 34 %, Marchandage 20 %, Mécanique 38 %, Monter à Cheval 26 %, Nager 45 %, Navigation Air/Mer 79 %, Parachutisme 71 %, Persuasion 29 %, Piloter Avion 80 %, Premiers Soins 40 %, Psychologie 17 %, Sauter 71 %, Se Cacher 50 %, Trouver Objet Caché 66 %.
Langues : Anglais 88 %, Espagnol 64 %, Français 60 %.
Armes : Arme de Poing 38 %, 1D10 (revolver calibre 38) ; Fusil 30 %, dommages en fonction de ce qu'il peut obtenir (il n'en possède pas).
Note : C'est un PNJ facultatif, qui n'intervient que si les investigateurs louent un avion pour survoler le site du temple.

ADDENDUM

Rites et Cérémonies

A titre d'exemples, voici quatre rituels qui pourraient être célébrés dans le quartier général du culte en Guyane française. Leur mise en scène n'a rien d'obligatoire. Les investigateurs ne pourront les observer que s'ils surveillent le temple depuis un point d'observation surélevé et bien dissimulé. Une surveillance prolongée leur permettra alors d'assister à certaines des activités religieuses du culte. Le Rituel d'Annonce, décrit page 172, n'est pas repris ici ; c'est à ce rituel que doit se soumettre Morton Hadley s'il réussit effectivement à rejoindre ses coreligionnaires en Guyane française.

Les Rites de Purification

Avant d'être accueilli dans les rangs de la prêtrise, un acolyte doit se soumettre aux Rites de Purification. Ceux-ci sont censés purifier le corps et l'esprit et préparer ainsi ce dernier à un nouveau savoir.

Ce rituel d'une semaine est tout le contraire d'un jeûne. L'acolyte s'installe au sommet de la pyramide. Pendant le jour, il reste à l'intérieur du petit temple supérieur ; la nuit, il s'assied à l'extérieur. On lui apporte régulièrement à manger à des intervalles de quelques heures, de généreuses portions de restes humains passablement faisandés. Il ne reçoit aucune autre forme de nourriture et si l'acolyte consomme autre chose (hormis de l'eau) le rituel reste sans effets.

En sus de ce macabre régime, l'acolyte est "béni" chaque nuit à minuit. Ces sept "bénédictions" le voient recevoir l'onction d'un prêtre, une onction de sang humain. Le prêtre célébrant prononce chaque fois des incantations pendant cinq minutes et sacrifie 2 points de Magie. Il perd aussi 1 point de Santé Mentale. Le sang sèche instantanément et, une fois nettoyé ou brossé, il laisse de faibles traces rougeâtres sur la peau du sujet.

La dernière nuit, le prêtre répète sa bénédiction à minuit mais ses incantations diffèrent sensiblement et durent une heure entière. L'acolyte sacrifie 8 points de Magie et 1 point de POU (permanent). Il subit aussi une perte de 1D6 points de SAN. Il a alors droit à un jet sous POU x 5, que vient modifier sa Santé Mentale. Si celle-ci est déjà réduite à 0, aucun modificateur n'intervient. Dans le cas contraire, l'acolyte en soustrait le score à ses chances de réussite. Par exemple, Edmond Redgrave a un POU de 15 et une SAN de 32. Son POU lui donne une chance de base de 75 % qu'il faut réduire de 32 % du fait de sa SAN. Ses chances réelles sont donc de 43 %.

Sur une réussite, l'acolyte est accueilli dans les rangs des prêtres. Les traces rouges mentionnées plus avant pâlissent et disparaissent en un mois. C'est la persistance de ces taches après le rituel qui marque le succès de l'acolyte et qui lui permet d'entrer dans le cercle sacré des prêtres.

Un échec signifie que l'acolyte n'a pas trouvé grâce aux yeux de Mordiggian. Les traces rouges disparaissent instantanément et ne réapparaissent jamais. Le sujet perd aussitôt 1D20/1D100 points de SAN. Il doit opposer sur la Table de Résistance son POU à celui du prêtre officiant. En cas d'échec, il est frappé de Putréfaction (voir plus loin). Les acolytes que Mordiggian refuse sont aussitôt rejetés par le culte ; ils sont généralement tués sur-le-champ ou emprisonnés jusqu'à ce que le processus de Putréfaction arrive à terme.

Putréfaction

C'est une abominable malédiction que le culte utilise parfois contre ceux qui le trahissent (Jason Kendell du culte de Greenfield est un candidat potentiel) ou se montrent incapables. Généralement jetée indépendamment, il arrive parfois qu'elle soit une conséquence possible d'un rituel plus important (comme les Rites de Purification décrits précédemment).

C'est un rituel et la cible doit donc être immobile (de préférence attachée sur une table ou ligotée) et à la merci totale de l'officiant. Ce sortilège ne peut certainement pas être utilisé en pleine rue. Il doit être célébré de nuit. L'officiant badigeonne la peau nue de la victime avec une mixture préparée à l'avance (un mélange de graisses, excréments, sang, tissus cérébraux, acide stomacal, etc., humains). Il prononce les incantations jusqu'à ce qu'au moins un demi-litre de cette répugnante préparation ait été étalée sur la victime. Après cinq minutes, le rituel prend fin et l'officiant sacrifie 9 points de Magie.

L'ignoble mélange doit être concocté à l'avance. Tous les ingrédients peuvent être issus d'un même cadavre mais il est possible d'utiliser plusieurs corps humains si cela est plus pratique. Le mélange des différents ingrédients prend 10 minutes (plus, si le volume préparé est très important) et l'officiant doit sacrifier 1 point de Magie par demi-litre de mixture. Le résultat final est un épais ragoût puant qui perd rapidement ses propriétés magiques s'il n'est pas conservé dans une bouteille ou dans un bocal hermétiquement fermé.

Une fois le rituel célébré, la victime oppose son POU à celui de l'officiant. Si elle réussit son jet de résistance, le rituel reste sans effets. Si elle le rate, la longue agonie appelée "Putréfaction" commence.

Cet abominable processus, irréversible, dure 1 semaine par point de POU de la victime. Celle-ci ressent tout d'abord des démangeaisons qui s'étendent en quelques jours au corps entier. La peau se couvre ensuite de plaies et de tumeurs. Le corps dégage une odeur désagréable qui va devenir abominable, une odeur de cadavre putréfié. Au fil des semaines, les cheveux, ongles et dents se mettent à tomber. Les lésions laissent échapper des écoulements de pus et la

victime souffre sans répit. Même les drogues les plus puissantes ne peuvent soulager sa douleur. En fin de processus, la peau se met à tomber, laissant apparaître la chair putréfiée au-dessous.

La mort est la dernière étape. La victime succombe après un nombre de semaines égal à son POU. Pendant cette période, son APP est progressivement réduite à 1 et elle perd 2D4 points de CON. La CON ne descend pourtant pas ainsi au-dessous de 1.

Lancer ce sortilège fait perdre 1D6 points de SAN. La préparation de l'ignoble mixture provoque aussi une perte de 1D6 points de SAN et la vue de la victime au dernier stage de l'agonie 1D8 points de SAN. La victime perd elle-même 1D6 points de SAN par semaine de souffrance. L'avant-dernière semaine d'agonie lui fait perdre 1D8 points de SAN et la dernière 1D10. Ceux qui ont l'occasion de voir le malheureux corps torturé peu de temps avant la fin sont aussi soumis à une perte de 1/1D6 points de SAN.

Les Gardiens au cœur tendre voudront peut-être introduire une sorte de contre sort à cette malédiction même si la campagne n'en contient aucun.

Le Grand Festin

Ce rituel bisannuel est célébré les nuits de solstices d'été et d'hiver. Il n'y a pas de limite au nombre de sectateurs participant. Dans la forteresse du culte en Guyane française, le Grand Festin peut réunir jusqu'à deux cents convives.

On commence à réunir les cadavres au crépuscule. Ce rituel nécessite au moins un corps humain adulte par dizaine de participants. Ces cadavres ne sont pas nécessairement frais ; la plupart datent en fait généralement de plusieurs semaines. (À cette fin, les sectateurs de Guyane française mettent de côté leurs propres morts auxquels viennent s'ajouter quelques prospecteurs et autres.)

Le Grand Festin n'est rien d'autre qu'un repas cannibale où tout le monde est tenu de consommer sans modération. Aucune autre nourriture n'est servie, hormis peut-être un peu d'eau. Pendant que les participants se gorgent de cette pâture impie, les prêtres célébrants (en Guyane française, il s'agit des trois membres du Haut Conseil) lancent des incantations et invoquent de sombres pouvoirs. Un étrange brouillard surnaturel s'agrège autour des convives. Chaque participant perd 1 point de Magie, sauf les prêtres qui peuvent utiliser ces points perdus à n'importe quel moment du banquet. Les prêtres doivent s'en servir avant la fin du rite à minuit ou ceux-ci sont perdus.

Si les prêtres n'ont pas vraiment l'usage de ces points de Magie, ils les laissent s'évanouir en une sorte de sacrifice à Mordiggian. Ils peuvent aussi servir à alimenter des sortilèges particulièrement coûteux ou permettre aux prêtres d'économiser leurs points de Magie propres en vue d'autres rites plus tard dans la nuit. Très souvent, le Grand Festin est suivi d'autres rites réservés aux prêtres et cette célébration constitue donc un événement particulièrement important pour le culte.

Morvivance

C'est une hideuse variante de Lien Noir (voir la Cinquième Édition des règles de *L'Appel de Cthulhu*). Lien Noir est un sortilège permettant de créer un Zombie. Un liquide rituel est versé sur le cadavre visé ou dans sa tombe. Après une semaine, le sorcier lance le sortilège et sacrifie les points de Magie qui ramèneront le cadavre à la vie sous forme de Zombie.

Morvivance fonctionne un peu de la même manière. Un liquide rituel composé de graisse humaine, excréments, acide stomacal, urine et autres ingrédients répugnants est concocté (tous ces composants peuvent provenir du même cadavre humain). Verser un demi-litre de cette ignoble mixture sur un sujet vivant arme le sortilège. La seconde étape du rituel peut ensuite être célébrée à tout moment. Si le liquide est ingéré, la victime résiste au sortilège avec un POU réduit de moitié mais, à moins de réussir un jet de CON x4, elle vomit l'abominable breuvage avant qu'il puisse faire effet. (Pour être sensible au sortilège, il n'est pas nécessaire que la victime boive le liquide rituel ; cette ingestion ne fait qu'accroître sa vulnérabilité.)

Dans la seconde étape, le sorcier lance effectivement le sortilège. Les incantations requises durent 30 minutes et doivent avoir lieu de nuit. Le sorcier doit se trouver à proximité de sa victime (moins de 6 mètres) et à vue de celle-ci (qui est donc certainement ligotée). L'officiant sacrifie alors 20 points de Magie et perd 1D8 points de SAN. Il oppose son POU à celui de la cible sur la Table de Résistance. Si celle-ci l'emporte, le sortilège est désarmé et reste sans effets. Si le sorcier l'emporte, sa victime entre dans une affreuse non-vie.

La mort intervient immédiatement mais la victime continue de "vivre" en tant que Zombie. Son corps se dégrade normalement et accueille bientôt l'assortiment habituel d'asticots, mouches et autre vermine. La victime garde son libre arbitre ; ce sortilège ne crée pas un Zombie aux ordres du sorcier. Il s'agit plutôt d'une horrible malédiction, dans la tradition de Putréfaction (voir plus haut). La décomposition peut être ralentie dans les climats froids mais elle est au contraire accélérée par les climats chauds (tout particulièrement les climats tropicaux). Une fois qu'une bonne partie de sa chair a été emportée par le processus de dégradation naturelle (à la discrétion du Gardien), le Zombie meurt.

Quand une victime devient Zombie, ses caractéristiques sont affectées comme suit :

FOR	x1,25
DEX	x0,75
INT	x1,00
CON	x1,50
APP	-1 par semaine (variable - voir ci-dessous)
POU	x1,00
TAI	x1,00
ÉDU	x1,00

Les connaissances et facultés mentales de la victime restent ce qu'elles étaient. La FOR et la CON sont un peu accrues mais la DEX et l'APP sont sérieusement réduites.

Cette dernière caractéristique diminue en moyenne de 1 point par semaine mais cela ne représente qu'une estimation très générale. Les climats froids ralentissent la décomposition et donc la perte d'APP pourrait n'être que de 1 point par mois à l'intérieur du Cercle Arctique. Dans le climat chaud et humide d'une jungle tropicale, cette perte risque d'atteindre en revanche 1D3 points par semaine. Le Gardien peut considérer que le Zombie succombe quand son APP tombe à zéro ou décider autrement du moment de la mort. L'APP ne devrait sinon pas descendre au-dessous de 1.

La victime de ce sortilège perd 1 point de SAN quand il prend effet. Quand elle comprend que son cœur ne bat plus et qu'elle a cessé de vivre, elle perd encore 1/1D10 points de SAN. Chaque point d'APP perdu lui coûte ensuite 1/1D4 points de SAN. Une fois que son APP a été réduite à 3, chaque point perdu par la suite provoque une perte de 1/1D6 points de SAN. Si elle n'est pas emportée par la démence, la victime peut se servir normalement de toutes ses compétences, en tenant compte, bien sûr, du handicap mondain que peut constituer une odeur et une apparence cadavériques.

ADDENDUM

Opérations aériennes

Si le Gardien souhaite maintenir un certain réalisme dans sa campagne, cette option ne devrait *pas* être utilisée. La raison est simple : les aéroplanes sont rares à Cayenne en 1940 et il est peu plausible que les investigateurs puissent en obtenir un pour un survol de l'intérieur. Un tel survol pourrait d'ailleurs se retourner contre eux comme c'est expliqué en détail par la suite.

Les bonnes raisons potentielles ne manquent pourtant pas à l'appui de cette option. Les investigateurs hésiteront peut-être à s'enfoncer dans une nature sauvage et impénétrable sans preuve concrète d'un objectif tangible. D'autres voudront se donner quelques émotions supplémentaires avec une aventure aérienne. Certains enfin chercheront à s'épargner les fatigues du voyage en se faisant parachuter.

Cayenne offre au Gardien trois sources possibles de moyens aériens : la Pan American Airways, l'administration coloniale et les appareils privés.

La Pan American Airways

Comme il a déjà été signalé, la Pan American assure une liaison hebdomadaire avec Cayenne. Ses hydravions sont de gros appareils passagers qui ne peuvent être achetés ou loués à aucun prix. Sauf vol ou détournement, les investigateurs ne pourront pas s'en servir pour survoler l'intérieur.

La marine française

Le Gardien peut décider qu'un hydravion de la marine française stationne à Cayenne et assure les sauvetages en mer et les patrouilles maritimes. Quand il n'est pas en mission, cet appareil est amarré prés de la rampe à hydravion de Cayenne. Un unique soldat, armé d'un 8 mm Lebel, est posté à proximité au cas où un ancien bagnard à moitié fou essayerait de voler l'avion. Cela n'est jamais arrivé jusqu'ici et la garde est donc très relâchée.

Cet appareil pourrait se retrouver aux mains des investigateurs. Les hydravions de la Pan American sont toujours très entourés alors que celui-ci ne reçoit guère de visites. Un investigateur qui a 25 % ou plus en Piloter Avion est à même de le piloter. Il est correctement entretenu et son réservoir est toujours plein. Maîtriser le planton est un jeu d'enfant si les investigateurs se présentent en nombre ou armés. Il est de toute façon possible de rejoindre l'appareil à la nage sans que le garde s'en aperçoive. Il suffit alors de monter à bord et de lancer les moteurs pour décoller. Le garde tirera certainement quelques balles sur l'avion mais il faudrait un coup particulièrement heureux pour qu'un passager ou qu'un mécanisme vital soit touché.

L'appareil est un Breguet 521, un hydravion de reconnaissance obsolète. Ce monocoque biplan et trimoteur accueille normalement un équipage de huit personnes. Son autonomie est de 2 100 kilomètres et sa vitesse maximum de 243 km/h. Il est armé de cinq mitrailleuses, mais pour des raisons de sécurité, celles-ci sont retirées de l'appareil quand il n'est pas utilisé. Le 521 peut porter jusqu'à 300 kg de bombes sous ses ailes mais il n'est ainsi chargé que pour les patrouilles maritimes (la plupart du temps avec des charges sous-marines). Malgré sa conception obsolète, cet appareil est réputé pour sa solidité et sa fiabilité. Seuls trente exemplaires ont été construits (à partir de 1935) et, en 1940, une poignée d'entre eux sont encore en service.

L'autonomie du Breguet permet aux investigateurs de localiser le quartier général du culte et de le pointer sur une carte. Les conséquences de cette reconnaissance aérienne sont décrites par la suite. Si l'équipe est arrêtée alors qu'elle tente de voler l'appareil, la justice française se montre impitoyable et les investigateurs se retrouvent pensionnaires dans la partie la plus marécageuse de l'Île du Diable.

Un appareil privé

La location d'un appareil privé représente une option plus prudente et judicieuse. Si le Gardien autorise la chose, un hydravion de transport privé utilise Cayenne comme port d'attache.



Surveillance du culte.

Le patron et pilote de l'entreprise est un aviateur irlandais bourru, Abraham Fennell. Son hydravion est un Saro A.27 London Mk.II des surplus de la Royal Navy. Il a visiblement souffert d'un usage intensif mais il reste en état de voler. Fennel a acheté cet ancien appareil de reconnaissance en Guyane britannique en 1939. Il lui a fallu pas mal de temps et d'argent pour le remettre en état de fonctionner et le reconvertir en transport de marchandises. Il gagne maintenant sa vie en livrant des cargaisons dans toutes les Caraïbes et, depuis peu, il profite à plein de l'isolement de la Guyane française et des pénuries suscitées par la guerre. C'est la belle vie pour quelqu'un qui aime voler.

Roger Cane, le copilote de Fennell, est aussi son meilleur ami. C'est un ancien pilote de transport de la Royal Air Force, en retraite depuis 1938. Les caractéristiques des deux hommes figurent dans la section PNJ, page 182.

Fennell emmène volontiers les investigateurs survoler l'intérieur. Il demande 50 dollars d'avance pour couvrir ses frais dans le cas d'une simple reconnaissance et tout service supplémentaire (largage, transport de marchandises, etc.) donne lieu à un supplément (à décider par le Gardien mais la facture totale n'excédera pas 200 dollars). Au premier abord, Fennell est un cinquantenaire bourru et lunatique mais il se montre à l'usage assez sympathique. Il accepte toute demande raisonnable si la rémunération offerte est suffisante. En revanche, il refuse de voir son appareil se transformer en bombardier improvisé, même s'il n'interdit pas nécessairement les armes à feu à bord.

Le Saro A.27 London Mk.II est un monocoque biplan et bimoteur. Son autonomie est de 1 760 kilomètres et sa vitesse de pointe de 250 km/h. Fennell a complètement démilitarisé l'appareil et tous les points d'ancrage de bombes et mitrailleuses ont disparu, de même que les soutes à munitions et autres équipements purement militaires. L'intérieur a été modifié pour accueillir le plus de marchandises possible. L'appareil, conçu à l'origine pour un équipage de six personnes, ne comporte plus que trois sièges. La tourelle dorsale de mitrailleuse a fait place à une grosse écoutille permettant de charger et décharger au palan les marchandises les plus lourdes. Malgré la couche de peinture grise qu'a reçu l'appareil, le fuselage et les ailes portent pas mal de taches de rouille. L'effet d'ensemble n'est pas particulièrement esthétique mais cet hydravion reste raisonnablement sûr.

Voler l'hydravion de Fennell est tout aussi facile que voler celui de la marine française. L'un et l'autre sont amarrés au même quai mais le garde laissera passer quiconque veut accéder à l'appareil de Fennell sauf comportement éminemment suspect. Son travail consiste après tout à garder la propriété du gouvernement, pas celle d'un civil (étranger de surcroît). Les officiers responsables ont d'ailleurs commis une erreur; le planton devrait bien sûr garder les deux appareils puisque l'un comme l'autre pourraient être utilisés comme moyen de fuite par un bagnard.

Repérer le Q.G. du culte

Les investigateurs qui disposent des cartes ou des indices susceptibles de les conduire à la forteresse du culte la repèrent sans problème s'ils sont accompagnés d'un navigateur compétent (Navigation Air/Mer). S'ils ont loué l'hydravion de Fennell, celui-ci et Cane mettent leurs compétences à leur service et, sauf jets ratés multiples, les emmènent au-dessus du Q.G. secret du culte. Si les investigateurs ont volé un appareil, il faut qu'un membre de l'équipée ait au moins 25 % en Navigation Air/Mer pour que cette reconnaissance aérienne ne soit pas vaine.

Le Gardien peut accorder trois jets de Navigation à l'investigateur navigateur. Deux réussites sur trois suffisent à conduire l'avion au-dessus de la forteresse du culte. Dans le cas contraire, la pyramide reste invisible mais une seconde reconnaissance pourra être effectuée.

Ces jets ne concernent que la Navigation. Repérer le Q.G. demande par ailleurs une observation attentive. Malgré la distance et les brumes de chaleur, il est assez facile à remarquer et toute personne qui réussit un jet de Trouver Objet Caché signale sa position. Les observateurs équipés de jumelles voient leurs chances accrues de moitié.

Conséquences

Les investigateurs sont probablement ravis d'avoir localisé la forteresse du culte si facilement, mais leur recours à une technologie supérieure est, en fait, une *terrible* erreur. Le site n'avait jamais été survolé précédemment et cette reconnaissance aérienne constitue pour les sectateurs un choc sans précédent. Ils se doutaient bien que cela arriverait un jour mais certainement pas si tôt. Tous ont sous-estimé les progrès techniques et plus encore les effets de la guerre sur l'aviation.

Tout avion qui survole le site est automatiquement repéré. Il vole forcément entre trois mille et six mille pieds. Il est donc visible et audible depuis le sol. Le culte réagit tout d'abord en renforçant ses défenses intérieures. Le nombre des gardes est augmenté ainsi que les réserves de ravitaillement. En l'absence d'arme réellement capable de descendre un avion, il n'y a aucune tentative dans ce sens.

Note au Gardien : Si votre campagne est particulièrement sauvage, munissez un des membres du Haut Conseil de quelque chose d'aussi méchant qu'un Invoquer/Contrôler une Horreur Chasseresse et envoyez un monstre volant s'occuper de l'appareil intrus. Ce n'est cependant pas le genre de sortilèges que privilégie habituellement le culte et cela risque fort de tourner au massacre gratuit.

Le culte tient pour acquis qu'un avion qui passe à vue de la pyramide l'a forcément repérée, même si cela demande, en fait, pas mal d'attention de la part de l'équipage. Des assassins sont immédiatement envoyés à Cayenne, le point de départ probable de l'appareil, pour éliminer les témoins gênants. Heureusement pour les investigateurs, cela exige plusieurs jours.

Une fois arrivés à Cayenne, ces sectateurs se renseignent discrètement sur les allées et venues d'avions. Si l'appareil est passé suffisamment près de la pyramide, ils en ont une bonne description, voire son immatriculation. S'il s'agit de celui de Fennell, lui et Cane sont capturés, interrogés et mis à mort. Le rôle des investigateurs dans l'affaire est aussi rapidement connu des sectateurs. Même si Fennell ne parle pas (sous la torture, ce serait étonnant), on a pu les voir en sa compagnie. Les investigateurs deviennent donc naturellement la prochaine cible des assassins du culte.

Le Gardien recrutera librement le personnel de son équipe de tueurs parmi les PNJ humains et goules décrits en fin de *Quand Tombent les Ténèbres* ou dans d'autres scénarios. Le culte se sent pris à la gorge et il n'hésite plus à employer des méthodes extrêmes ou dangereuses, au risque de commettre des erreurs décisives.

Si les investigateurs ont volé l'appareil coupable et si rien ne les accuse du vol, les assassins rentrent bredouilles. Les membres du Haut Conseil qui reçoivent leur rapport en hurlent de frustration, puisqu'ils ignorent sans doute encore qui a pu les mettre à jour. (Hadley, ou un autre représentant du culte de Greenfield, a cependant pu signaler les activités des investigateurs au culte.)

Parachutage

Il est peu probable que les investigateurs soient entraînés au parachutisme, mais si c'est le cas cette compétence est tentante. L'équipe qui se fait larguer en parachute s'épargne ainsi une longue marche éprouvante et dangereuse dans la jungle tropicale, un milieu impénétrable s'il en est. Les arbres et la végétation inextricable rendent toutefois ce saut particulièrement dangereux. Le Gardien doit en tenir compte par des malus au jet de Parachutisme (chances de base réduites d'un quart ou de la moitié). Il lui faut aussi informer les joueurs du danger. S'ils insistent, c'est à leurs risques et périls.

Un largage réussi dépose une équipe en pleine forme à faible distance du Q.G. du culte (un jour de marche ou deux). En cas d'échec, certains membres du groupe meurent ou sont blessés, handicapant sérieusement les autres. Dans ce milieu et ce climat, il extrêmement difficile transporter un camarade avec une jambe cassée, par exemple. Ceux qui doivent jouer les brancardiers vont être considérablement ralentis par leur charge et, s'ils n'y prennent garde, ils risquent fort de succomber à la chaleur et à l'épuisement.

Les investigateurs peuvent aussi commettre l'erreur de sauter directement sur les installations du culte. Ils sont dans ce cas repérés dès qu'ils quittent leur bruyant appareil. Certains gardes leur tirent dessus pendant leur descente (à la discrétion du Gardien) et nombre de sectateurs vont chercher leurs armes. En touchant le sol, ils sont tenus en joue par des gardes qui ouvrent le feu au moindre geste inquiétant. Ces premiers tirs bénéficient d'un bonus (10 ou 20 %). À priori, tous les écervelés qui se font larguer dans l'enceinte du Q.G. sont tués ou capturés. Un Gardien bienveillant leur laissera une chance si le saut a lieu de nuit, mais ce sera une toute petite chance.

Parachutage de ravitaillement

Certaines équipes voudront peut-être se faire larguer du ravitaillement par avion (probablement celui de Fennell). Ce n'est malheureusement pas possible. Fennell accepte sans problème ce type de travail mais il ne dispose d'aucun parachute adéquat.

Parachutisme, une compétence optionnelle

Même si cette compétence n'est en rien nécessaire pour la campagne, un joueur peut l'avoir choisie pour son investigateur (une coïncidence, sûrement). Les parachutes étant introuvables à Cayenne, l'équipe a dû en emporter avec elle. Il s'agit donc d'un saut prévu par une équipe bien décidée à employer un avion plutôt qu'à se risquer à pied dans la jungle.

Parachutisme (00 %)

C'est la capacité de harnacher correctement un parachute et de l'utiliser (dans le cadre du *Royaume des Ombres*, cette compétence s'applique au modèle militaire standard et ne concerne pas les ailes et autres voilures de loisirs développées après-guerre). La compétence s'applique aussi bien aux parachutes militaires qu'aux modèles de loisirs. Elle ne concerne pas les sièges éjectables militaires mais tout pilote qualifié sait les utiliser (après l'éjection, la compétence Parachutisme reste nécessaire pour contrôler la descente et atterrir dans les meilleures conditions).

À partir d'un avion en parfait état de marche, un parachutage appelle trois jets de compétence. Le premier concerne la sortie de l'appareil. Un échec correspond à un problème mineur. Sur un échec grave la voilure se déploie trop tôt et reste accrochée à l'avion. Dans le cas d'un problème mineur, la réussite d'un jet de Parachutisme suffit à rétablir la situation. Soulignons que pour les sauts à ouverture automatique (une ligne attachée à un câble à l'intérieur de l'avion commande l'ouverture à une distance de chute prédéterminée ; c'est le système généralement utilisé par les troupes aéroportées), ce premier jet se fait normalement à deux ou trois fois les chances de base (au choix du Gardien).

Le deuxième jet de Parachutisme contrôle la descente et permet au parachutiste de choisir plus ou moins précisément son point d'atterrissage. Les voilures de loisirs offrent souvent un contrôle directionnel considérable. Les modèles militaires classiques sont, en revanche, très peu manœuvrants et leur vitesse de chute est beaucoup plus importante. Un échec à ce stade entraîne un problème mineur (suspentes enchevêtrées, voilure mal déployée, etc.) qui est éliminé par un second jet réussi. Un échec grave correspond à un problème catastrophique, un parachute qui refuse de s'ouvrir ou se met en torche. La seule issue est alors d'utiliser le parachute de secours (s'il existe), lequel ne se déploie correctement que sur un jet de Parachutisme réussi.

Le troisième et dernier jet couvre l'atterrissage. Un échec se traduit par 1D6 points de dommages pour le parachutiste et une blessure mineure mais gênante (hématome sensible, foulure, etc.). Cependant s'il est suivi de la réussite d'un jet de Sauter, 1D6 points sont retranchés aux dommages subis et la blessure éventuelle n'offre en fait aucune gêne. Si le troisième jet de Parachutisme ou le jet de Sauter est un échec grave, le parachutiste encaisse 2D6 points de dommages et une blessure grave : jambe ou cheville cassée, vertèbre fêlée, commotion cérébrale, coup du lapin, etc.

À moins que les investigateurs n'aient inclus dans leurs bagages ces équipements très spécifiques, un tel parachutage ne peut être organisé.

Si une équipe extrêmement prévoyante réussit tout de même à le mettre en place, sa marche dans la jungle devient beaucoup plus sûre et confortable. La réussite du parachutage en lui-même suppose que le pilote (Fennell ou un autre) bénéficie d'un bon jet de Navigation Air/Mer. Sur un échec, il échoue à localiser le point de largage (un site où il doit recevoir un signal ou un simple point prédéterminé sur une carte). Une réussite signifie que le matériel est largué à l'endroit prévu. Sur un échec grave, le pilote se trompe complètement d'objectif et ne s'aperçoit pas de son erreur.

Une fois que le ravitaillement est largué, un jet de Chance de groupe est de rigueur. Sur une réussite, l'essentiel du matériel se pose intact dans un lieu accessible. Un échec en détruit une partie ou le fait atterrir dans un endroit inaccessible (impossible à atteindre ou dont l'accès est particulièrement dangereux). Un échec grave entraîne la perte de la totalité du largage (parachute défaillant, atterrissage en plein fleuve ou marais, etc.).

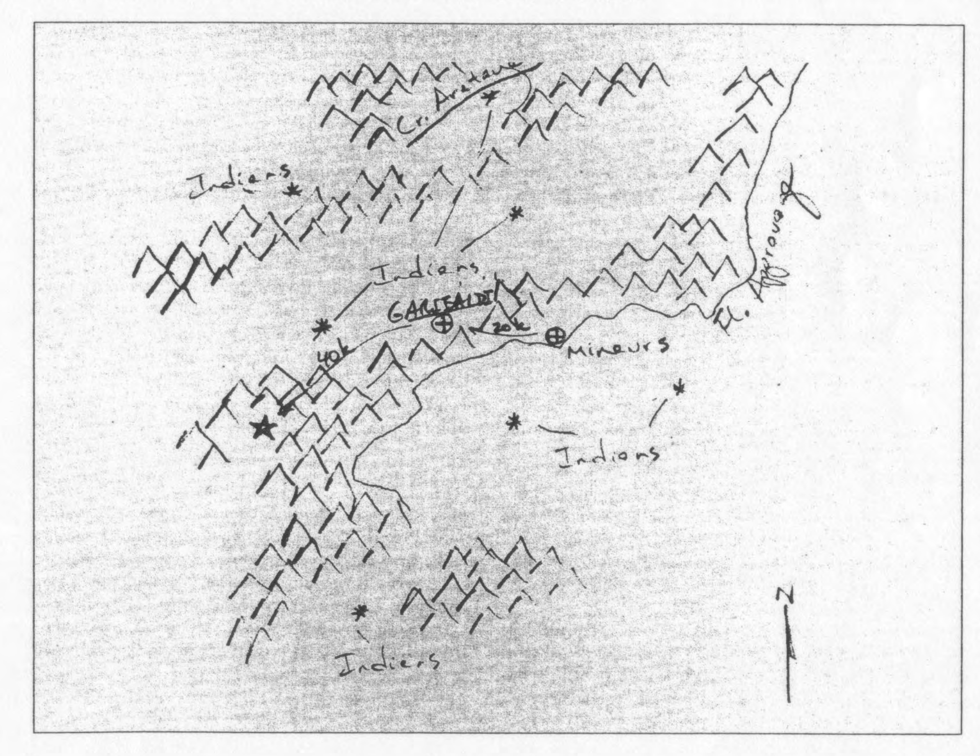
Raccourci par les airs

Il n'y a ni lac ni cours d'eau à proximité du repaire secret du culte. Il n'est donc pas possible d'atterrir en hydravion dans la zone. Des investigateurs qui souhaitent raccourcir leur marche dans l'intérieur en utilisant un hydravion ne peuvent que se poser sur l'Approuague, au sud du camp de mineurs. C'est beaucoup plus rapide qu'une remontée du fleuve en bateau (la solution considérée par le scénario) et cela permet éventuellement de se dispenser des services d'un guide pour cette partie du voyage. Il n'est en revanche pas possible, sauf parachutage, de réduire la durée de la partie pédestre du périple.

ADDENDUM

Aides de Jeu

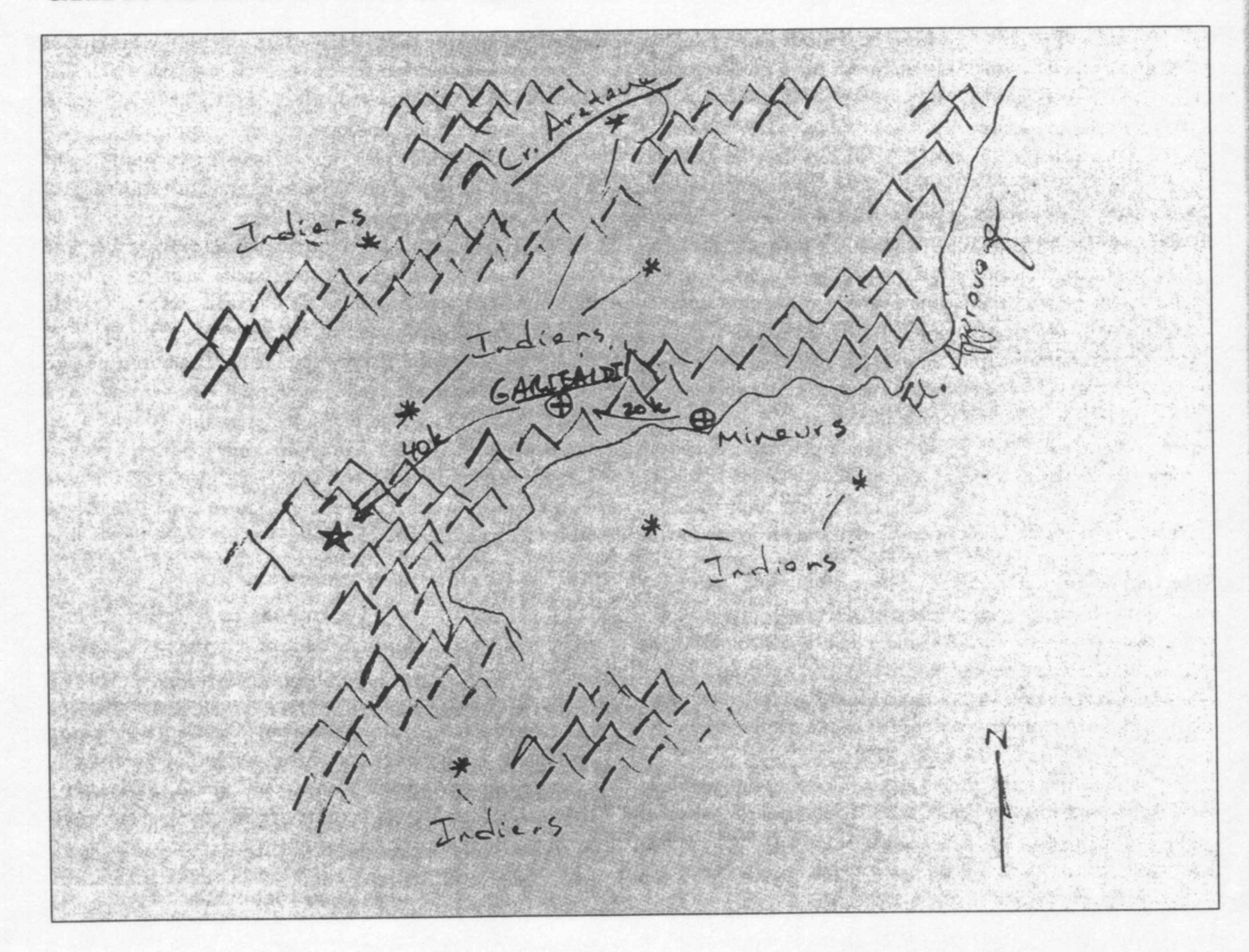
AIDE DE JEU N° 1 :
CARTE DU REPAIRE SECRET DU CULTE TROUVÉE AU CAMP GARIBALDI.



ADDENDUM

Aides de Jeu

AIDE DE JEU N° 1 :
CARTE DU REPAIRE SECRET DU CULTE TROUVÉE AU CAMP GARIBALDI.



APPENDICE

Chronologie des événements mondiaux

Cette section fournit une chronologie relativement détaillée de l'année 1940 et dresse la liste des événements clés nationaux et mondiaux. Une chronologie plus générale de l'année 1939 présente quelques-uns des événements internationaux relatifs à la Seconde Guerre mondiale. La plupart de ces nouvelles sont traitées dans les journaux que les investigateurs peuvent consulter (comme le *Globe* de Boston, le *Times* de New York et le *Daily Recorder* de Greenfield) à la date indiquée ou à peu près. Le texte en **gras** décrit des événements historiques qui ont peu de chances d'être évoqués dans la presse, généralement parce qu'ils se produisent en coulisse et ne seront pas rendus publics avant des mois, des années, voire des décennies.

Le Gardien se doit de faire très attention à cette chronologie. Elle contient des nouvelles susceptibles d'intéresser les investigateurs et certains des événements cités ont une influence directe sur le déroulement de la campagne (comme la capitulation française).

Cette chronologie vise aussi à créer une ambiance. Les premières étapes de la Seconde Guerre mondiale servent de toile de fond à la campagne et cet arrière-plan joue un rôle majeur en Guyane française, puisque l'invasion hitlérienne de la métropole va plonger cette colonie dans le chaos. Si le Gardien sait en tirer parti, les bruits de bottes qui résonnent en Europe vont stimuler les joueurs ; ces événements suggèrent que les enjeux sont élevés et que les investigateurs sont appelés à jouer un rôle important. À bien des titres, c'est un moment critique dans l'histoire de l'Humanité.

Pour créer cette ambiance, le Gardien peut démarrer chaque partie nouvelle par un bref résumé de ce qui s'est passé dans le monde depuis le début de la dernière session. Dans un premier temps, cela risque de déconcerter les joueurs. Mais quand les progrès de la campagne leur permettront de saisir l'importance du danger, la vague déferlante du nazisme devrait hanter leurs esprits avec une force croissante et colorer leur combat contre le Culte Charognard d'une ferveur qui pourrait autrement faire défaut. Cette astuce vise bien sûr à une sorte de manipulation subconsciente des joueurs, mais elle devrait porter ses fruits et cette chronologie en est la clé.

10 FÉVRIER 1939
- Le Pape Pie XI meurt à 81 ans. Il était à la tête de l'Église Catholique Romaine depuis dix-sept ans. En mars 1937, il avait alerté le monde sur la menace du Nazisme.

15 MARS 1939
- Les forces allemandes pénètrent dans Prague, capitale de la Tchécoslovaquie. Le Troisième Reich annexe le pays. Quelques troupes tchèques se réfugient en Pologne et forment une unité qui combat les Allemands sur place quand la guerre éclate en septembre.

28 MARS 1939
- En Espagne, les Républicains se rendent sans condition. La Guerre Civile d'Espagne se termine par une victoire totale des Franquistes. Francisco Franco devient le *Caudillo* (dirigeant) de l'Espagne **et affiche pendant la majeure partie de la guerre de fortes sympathies pour les forces de l'Axe.**

7 AVRIL 1939
- L'Italie envahit l'Albanie. Le Roi Zog d'Albanie et sa reine se réfugient en Grèce.

7 JUIN 1939
- Le Roi George VI entame une visite aux États-Unis. C'est la première fois qu'un souverain britannique se rend dans ce pays.

23 AOÛT 1939
- L'Allemagne et l'Union Soviétique annoncent la signature d'un Pacte de Non-Aggression, provoquant un choc dans le reste du monde. **En secret, ces deux régimes totalitaires se sont mis d'accord sur des sphères d'influence en Europe orientale. La Pologne sera divisée en deux ; l'Union Soviétique s'emparera de la Finlande, de l'Estonie et de la Lettonie (la Finlande s'est ensuite révélée être un adversaire redoutable et n'a pas été conquise).**

25 AOÛT 1939
- La Pologne et le Royaume-Uni signent un traité d'assistance mutuelle.

1er SEPTEMBRE 1939
- L'Allemagne lance une invasion surprise de la Pologne. C'est le début de la Seconde Guerre mondiale en Europe.

3 SEPTEMBRE 1939
- La France, l'Australie et le Royaume-Uni déclarent la guerre à l'Allemagne.
- Le paquebot britannique *Athenia*, transportant en tout plus de onze cents personnes, est coulé par le sous-marin allemand *U-30*. Cent douze personnes périssent, dont vingt-huit Américains. L'*Athenia* est le premier vaisseau allié détruit par la Seconde Guerre mondiale.

6 SEPTEMBRE 1939
- Les forces allemandes s'emparent de Cracovie, en Pologne.
- L'Afrique du Sud déclare la guerre à l'Allemagne.

7 SEPTEMBRE 1939
- Les dernières troupes polonaises de la ville portuaire de Gdansk (que les Allemands appellent Danzig) se rendent.

10 SEPTEMBRE 1939
- Le Canada déclare la guerre à l'Allemagne.

15 SEPTEMBRE 1939
- Le conflit japonais-soviétique de Mandchourie se termine.

16 SEPTEMBRE 1939
- Après le rejet par la Pologne d'un ultimatum de reddition, les Allemands commencent à bombarder Varsovie.

17 SEPTEMBRE 1939
- L'Union Soviétique envahit l'est de la Pologne.
- Le porte-avions britannique H.M.S. *Courageous* est coulé au large de l'Irlande par un sous-marin allemand. Plus de cinq cents membres d'équipage périssent. Ce drame éclaire les Britanniques sur leur vulnérabilité face aux sous-marins ennemis (ironie de l'histoire, ce vaisseau effectuait justement une patrouille anti sous-marins).

27 SEPTEMBRE 1939
- Les forces allemandes s'emparent de Varsovie.

28 SEPTEMBRE 1939
- L'armée polonaise se rend.
- L'Allemagne et l'Union Soviétique se mettent d'accord sur le partage de la Pologne et signent un traité d'amitié. La Pologne orientale passe sous le contrôle soviétique, la partie occidentale devient territoire allemand. **C'est ainsi que commence le drame polonais. À la fin de la guerre, six millions de Polonais ont été tués sous l'administration allemande, dont une moitié de Juifs. L'occupation soviétique est elle aussi meurtrière. Ce traité plaçait aussi la dernière des trois républiques baltes, la Lituanie, dans la sphère d'influence soviétique.**
- Les Soviétiques signent un pacte d'assistance mutuelle avec l'Estonie. Il est censé renforcer la protection soviétique contre une agression allemande, **mais il ne vise qu'à préparer l'occupation du pays par les forces soviétiques.**

30 SEPTEMBRE 1939
- À la fin du premier mois de guerre, les Alliés ont perdu quarante et un navires marchands totalisant 153 000 tonneaux. Les bâtiments alliés ne circulent bientôt plus qu'en convois, le meilleur moyen connu à l'époque pour assurer une défense maximale.

3 OCTOBRE 1939
- Les dernières unités militaires polonaises d'importance se rendent près de Luck.

5 OCTOBRE 1939
- L'Union Soviétique signe un pacte d'assistance mutuelle avec la Lettonie.

6 OCTOBRE 1939
- En Pologne, toute résistance organisée cesse face aux Allemands. Des milliers de Polonais s'enfuient dans les pays voisins. **Beaucoup d'entre eux se joignent aux Alliés et continuent de combattre l'Axe.**

14 OCTOBRE 1939
- Appliquant un plan audacieux, le sous-marin allemand *U-47* se glisse sans être détecté dans la rade de Scapa Flow (Écosse) et coule le cuirassé H.M.S. *Royal Oak* à son point de mouillage. Le *U-47* repart sans mal. La catastrophe fait des centaines de victimes.

19 OCTOBRE 1939
- L'Union Soviétique signe un pacte d'assistance mutuelle avec la Lituanie.

31 OCTOBRE 1939
- Même si leur nombre a diminué, les sous-marins allemands accumulent les victoires sur les navires marchands alliés.

3 NOVEMBRE 1939
- Le Congrès américain vote la loi appelée "Cash and Carry" [Payé et Emporté] qui permet aux États-Unis de vendre du matériel de guerre aux Alliés.

30 NOVEMBRE 1939
- L'Union Soviétique envahit la Finlande. Les combats se poursuivent jusqu'en mars 1940. **Les forces finlandaises opposent une résistance formidable ; les troupes en tenues de ski blanches défendent héroïquement le pays. Dans le monde occidental, la Finlande est saluée comme un David moderne affrontant un Goliath soviétique.**

13 DÉCEMBRE 1939
- Bataille du Rio de la Plata au large de l'Uruguay. Le cuirassé de poche allemand *Admiral Graf Spee* est vaincu par trois croiseurs britanniques et se replie dans le port de Montevideo. Les navires anglais attendent en mer que l'ennemi tente une sortie.

17 DÉCEMBRE 1939
- Le cuirassé de poche *Admiral Graf Spee* se saborde dans le Rio de la Plata plutôt que d'être saisi ou capturé.

4 JANVIER 1940
- Sortie du film *Les Raisins de la Colère*. Réalisé par John Ford, avec Henry Fonda comme premier rôle, c'est un grand succès du box-office.

7 JANVIER 1940
- Les New York Film Critics Awards récompensent *Les Hauts de Hurlevents* (meilleur film), James Stewart (meilleur acteur), Vivian Leigh (meilleure actrice) et John Ford (meilleur réalisateur).

8 JANVIER 1940

- Début du rationnement alimentaire au Royaume-Uni.

17 JANVIER 1940

- Une intense vague de froid s'abat sur la Scandinavie, les États Baltes et une partie de l'Union Soviétique. Les températures sont les plus basses enregistrées depuis vingt ans. Cela entraîne un arrêt des combats en Finlande.

23 JANVIER 1940

- Une intense vague de froid s'abat sur la Chine. Rien qu'à Shanghai, on dénombre 650 décès.

1er FÉVRIER 1940

- La construction de l'*U.S.S. Alabama*, le dernier des quatre cuirassés de classe *South Dakota*, commence au Chantier Naval de Norfolk. **Cela fait partie d'un programme de construction navale sans précédent qui sera par la suite bien utile aux Alliés car la guerre en Europe se développe pour englober le monde entier.**

16 FÉVRIER 1940

- Le ravitailleur allemand *Altmark* est poursuivi dans un fjord norvégien par le destroyer H.M.S. *Cossack*. Bien que les deux navires aient violé la neutralité norvégienne (et provoqué une protestation du gouvernement de ce pays), le *Cossack* libère 299 marins britanniques qui venaient d'être transférés du cuirassé *Admiral Graf Spee*. L'*Altmark* est autorisé à rentrer en Allemagne.

21 FÉVRIER 1940

- **Dans la Pologne occupée, la construction du camp de concentration d'Auschwitz commence. Il est destiné à devenir le plus tristement célèbre des camps de concentration allemands.**

29 FÉVRIER 1940

- La cérémonie des Oscars a lieu. *Autant en emporte le vent* est consacré meilleur film, Robert Donat meilleur acteur et Vivian Leigh meilleure actrice.

1er MARS 1940

- Les troupes soviétiques atteignent les faubourgs de Viborg en Finlande.

2 MARS 1940

- Les tornades qui balayent les basses Vallées du Mississippi et de l'Ohio tuent deux personnes.

4 MARS 1940

- Toute la région entre Boston, Massachusetts, et la Pennsylvanie orientale subit les assauts d'une tempête de neige. Les dégâts sont supérieurs à ceux du cyclone de 1938.

7 MARS 1940

- La Finlande et l'URSS entament des négociations en vue d'un armistice.
- La France appelle les citoyens américains à rejoindre volontairement son armée.

8 MARS 1940

- Mort du Président Don Jacinto B. Peynaldo de la République Dominicaine.

12 MARS 1940

- Les Finlandais et les Soviétiques finissent par signer l'accord de paix qui met fin à la Guerre d'Hiver. Les hostilités prennent fin et la Finlande cède certains territoires frontaliers à l'Union Soviétique. La Finlande a réussi à repousser la tentative d'annexion totale soviétique (et s'épargne ainsi le destin de ses malheureux voisins, Lituanie, Lettonie et Estonie).

15 MARS 1940

- Le Parlement finlandais ratifie l'accord de paix avec l'Union Soviétique.

19 MARS 1940

- Daladier démissionne et Paul Reynaud forme un nouveau gouvernement.

20 MARS 1940

- Le Praesidium soviétique ratifie le traité de paix avec la Finlande.
- La Cour Suprême du Connecticut confirme la loi contre le contrôle des naissances. La loi interdit toute forme de contraception sans exception.

31 MARS 1940

- Un sondage Gallup montre que 1 % des Américains souhaitent une victoire allemande, 84 % une victoire alliée et 15 % ne se prononcent pas.
- Les journaux d'Helsinki annoncent que les Jeux Olympiques de 1940, qui auraient dû se tenir dans cette ville, n'auront pas lieu.

3 AVRIL 1940

- Un important tremblement de terre frappe l'Anatolie turque.

6 AVRIL 1940

- À 17 h, heure de la côte est, on peut observer une éclipse solaire dans le nord-est des États-Unis.

8 AVRIL 1940

- Le Président Roosevelt signe l'acte qui classe l'aigle chauve (figure héraldique des U.S.A.) comme une espèce en voie de disparition.

9 AVRIL 1940

- L'Allemagne envahit le Danemark et la Norvège. Le Danemark est occupé en une seule journée sans qu'un coup de feu soit tiré. **(La résistance danoise, aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur du pays, se révélera par la suite particulièrement irritante pour l'Allemagne.)**

10 AVRIL 1940

- Les États-Unis gèlent les avoirs des gouvernements norvégiens et danois aux U.S.A.

15 AVRIL 1940

- Les troupes britanniques débarquent en Norvège.
- Aux États-Unis, la saison de base-ball démarre.

19 AVRIL 1940

- Les troupes françaises et polonaises débarquent en Norvège.

30 AVRIL 1940

- La construction du cuirassé italien *Vittorio Veneto* s'achève.

1er MAI 1940

- La construction du cuirassé italien *Littorio* s'achève.

6 MAI 1940

- Le Prix Pulitzer pour le meilleur roman par un auteur américain en 1939 est attribué aux *Raisins de la Colère* de John Steinbeck.

9 MAI 1940

- Les troupes britanniques débarquent en Islande.

10 MAI 1940

- L'Allemagne envahit les Pays-Bas, la Belgique et le Luxembourg.
- Sept divisions blindées s'enfoncent dans les Ardennes en direction de la Meuse.
- Les troupes britanniques et françaises entrent en Belgique dans le cadre d'un plan préétabli de défense du pays.
- Le Royaume-Uni occupe l'Islande.
- Neville Chamberlain, Premier ministre du Royaume-Uni, démissionne. Il est remplacé par Winston Churchill.

11 MAI 1940

- Sur demande hollandaise, les forces britanniques et françaises occupent les îles hollandaises de Curaçao et Aruba (Caraïbes) afin de prévenir une invasion allemande.

13 MAI 1940

- Alors qu'elle avait été déclarée ville ouverte, et qu'elle négociait sa reddition, Rotterdam subit d'importants bombardements aériens allemands. Plus de huit cents personnes trouvent la mort. **On apprendra par la suite que ce bombardement avait été opéré par erreur.**
- Les forces allemandes traversent la Meuse.
- La Reine Wilhelmine et sa famille fuient la Hollande et se réfugient à Londres.

14 MAI 1940

- Les fortifications clés de Liège et du Canal Albert tombent aux mains des forces allemandes.
- En Grande-Bretagne, la Home Guard commence à recruter. C'est une force de défense composée de volontaires normalement exclus du service militaire en raison de leur âge ou de leur profession.

14-14 MAI 1940

- Reddition de l'armée hollandaise

17 MAI 1940

- Louvain et Bruxelles tombent aux mains des Allemands. Le gouvernement belge déménage à Ostende.

18 MAI 1940

- À l'appel du Panama, vingt et une républiques américaines condamnent l'invasion des Pays-Bas par l'Allemagne.

19 MAI 1940

- Après la percée allemande, le Général Maurice Gamelin est remplacé par le Général Maxime Weygand à la tête des forces françaises.

21 MAI 1940

- Les forces allemandes sont à moins de 100 kilomètres de Paris. L'évacuation de la capitale commence.

24 MAI 1940

- Les troupes allemandes encerclent une importante force anglo-française près de Dunkerque.
- Une série de violents tremblements de terre tue 249 personnes au Pérou.

26 MAI 1940

- L'évacuation de Dunkerque commence. Plus d'un millier de navires, dont nombre de petits bâtiments privés, évacuent les troupes alliées.

27 MAI 1940

- Calais tombe aux mains des Allemands.

28 MAI 1940

- Les chasseurs alpins français prennent le port de Narvik en Norvège afin de soulager les Norvégiens assiégés et de priver les Allemands de ce port vital. Une bonne part des prises allemandes en Norvège et des exportations suédoises (minerais de fer, entre autres) passent en effet par ce port.
- Reddition de l'Armée Belge.

29 MAI 1940

- Prise de Lille par les Allemands.

30 MAI 1940

- Wilbur Shaw remporte les 500 Miles d'Indianapolis cette année encore.

2 JUIN 1940

- Narvik (Norvège) est rayée de la carte par les bombardiers allemands.

3 JUIN 1940

- Les Allemands bombardent Paris pour la première fois (de cette guerre).

4 JUIN 1940

- L'évacuation de la poche de Dunkerque se termine. Plus de 330 000 soldats britanniques et français sont arrachés au piège mais des milliers d'autres sont capturés par les Allemands. L'essentiel des armes et du matériel, en particulier tout l'équipement lourd, l'artillerie et les véhicules, sont abandonnés sur place.
- Winston Churchill, dans un discours resté fameux, affirme à la Chambre des Communes, "Nous combattrons en France,

nous combattrons sur les mers et les océans, nous combattrons avec toujours plus de confiance et de force dans les airs, nous combattrons sur les plages, nous combattrons aux points de débarquement, nous combattrons dans les champs et dans les rues, nous combattrons dans les collines, jamais nous ne nous rendrons."

5 JUIN 1940

- Les forces allemandes foncent de nouveau vers Paris.

8 JUIN 1940

- Le porte-avions britannique *H.M.S. Glorious* est coulé par les cuirassés allemands *Scharnhorst* et *Gneisenau* près des côtes norvégiennes.

9 JUIN 1940

- Reddition de l'armée norvégienne.
- Charles de Gaulle se rend à Londres pour une première rencontre avec Winston Churchill.

10 JUIN 1940

- Les dernières troupes alliées évacuent la Norvège. **La résistance norvégienne, tant à l'intérieur du pays qu'à l'extérieur, constitue un soutien notable aux efforts alliés.**
- Les troupes allemandes traversent la Seine.
- Le gouvernement français fuit Paris.
- L'Italie déclare la guerre à la France et au Royaume-Uni.

11 JUIN 1940

- Malte subit le premier raid aérien italien. **Cette île stratégique de la Méditerranée souffrira terriblement pendant les deux années à venir mais ne se rendra jamais.**
- Paris est déclarée ville ouverte.

14 JUIN 1940

- Prise de Paris par les Allemands.

15 JUIN 1940

- L'Union Soviétique occupe la Lituanie.

16 JUIN 1940

- La résistance française s'effondre.
- Raynaud démissionne. Le Maréchal Philippe Pétain, héros de la Première Guerre mondiale, le remplace à la tête du gouvernement français.

17 JUIN 1940

- L'Union Soviétique occupe la Lettonie et l'Estonie.
- Charles de Gaulle quitte Paris pour Londres. Il compte continuer la guerre contre les forces de l'Axe à partir des colonies françaises.

18 JUIN 1940

- Sur la radio de Londres, le Général Charles de Gaulle appelle tous les officiers, soldats et civils français à le rejoindre en Angleterre pour continuer la lutte. Cet appel reste sans écho ou presque.

19 JUIN 1940

- Dans un appel similaire à celui de la veille, Charles de Gaulle demande aux autorités des colonies françaises de continuer la guerre contre les forces de l'Axe, sans effet cette fois encore.

22 JUIN 1940

- Reddition de trois armées françaises encerclées (400 000 hommes) sur la Ligne Maginot.
- La France signe un armistice avec l'Allemagne.
- Charles de Gaulle réitère son appel du 18 juin à continuer la lutte contre les forces de l'Axe. C'est à cet appel que répondent très vite nombre de citoyens français à travers le monde. **Des milliers finiront par rejoindre De Gaulle.**

24 JUIN 1940

- La France signe un armistice avec l'Italie.
- Le Parti Républicain inscrit à son programme la neutralité des États-Unis.

25 JUIN 1940

- Fin des combats en France.

26-26 JUIN 1940

- L'Union Soviétique exige de la Roumanie qu'elle lui cède la Bessarabie et la Bucovine. L'Allemagne, liée par son Pacte de Non-Agression avec l'Union Soviétique, semble approuver.

27 JUIN 1940

- La construction de l'*U.S.S. Iowa*, le premier d'une lignée de quatre cuirassés modernes, commence au Chantier Naval de New York. **Ces quatre navires seront les derniers navires de ce type à être lancés par les États-Unis.**

28 JUIN 1940

- Le Royaume-Uni reconnaît **(sans enthousiasme)** Charles de Gaulle comme le chef des forces de la France Libre.
- Dans un discours radiophonique fondateur, Charles de Gaulle revendique le commandement des forces françaises libres naissantes et affirme que l'honneur exige de tous les militaires français de par le monde qu'ils résistent aux forces de l'Axe.

30 JUIN 1940

- Les Allemands envahissent et occupent les îles anglo-normandes. **C'est le seul territoire du Royaume-Uni qu'ils prendront jamais.**

1er JUILLET 1940

- Un gouvernement français neutre s'installe à Vichy. Il administre le sud de la France (la partie qui n'est pas directement contrôlée par les forces de l'Axe) et les possessions françaises d'outre-mer.

2 JUILLET 1940

- L'Union Soviétique occupe deux provinces du nord de la Roumanie (la Bessarabie et la Bucovine). **Cette occupation favorisera bien sûr l'adhésion de la Roumanie à l'Acte tripartite du 23 novembre 1940.**

3 JUILLET 1940

- Les forces navales britanniques attaquent la flotte française à Mers el-Kebir, une base navale à Oran en Algérie. Cette attaque controversée détruit, entre autres, les cuirassés *Dunkerque* et *Provence.*
- Les Britanniques saisissent les vaisseaux français ancrés à Plymouth et Portsmouth, parmi lesquels deux cuirassés et neuf destroyers.
- Les premiers prisonniers de guerre allemands arrivent au Canada.

5 JUILLET 1940

- En réponse à l'attaque de la flotte française, le gouvernement de Vichy rompt ses relations diplomatiques avec le Royaume-Uni.

7 JUILLET 1940

- **Le sous-marin allemand U-30 arrive dans le port français de Lorient. C'est le premier des sous-marins de l'Axe à s'installer dans un des ports français capturés. Ces nouvelles bases apportent une bien plus grande liberté de mouvement aux U-Boats et accroissent la menace contre les forces navales britanniques.**

8 JUILLET 1940

- Des navires de guerre britanniques attaquent et endommagent sévèrement le cuirassé français *Richelieu* à la base navale de Dakar en Afrique Occidentale Française.

9 JUILLET 1940

- Le cuirassé italien *Giulio Cesare* est sévèrement endommagé en Méditerranée pendant la bataille de Calabria. Les navires britanniques ne subissent de leur côté aucun dommage.
- À St. Louis, Missouri, l'All-Star Classic voit la victoire de la National League sur l'American League. Le score est de 4-0, le premier fanny de l'histoire de l'All-Star Classic.

10 JUILLET 1940

- Début de la première phase de la Bataille d'Angleterre (guerre aérienne au-dessus de l'Angleterre).

11 JUILLET 1940

- Le Maréchal Pétain prend la tête du gouvernement de Vichy.

12 JUILLET 1940

- Les Britanniques cèdent aux exigences japonaises et ferment la Route de Birmanie. La Chine est coupée du monde extérieur.
- Le gouvernement polonais en exil quitte la France pour Londres.

14 JUILLET 1940

- Churchill déclare à la radio : "Nous préférerions voir Londres réduite en cendres et en ruine plutôt qu'abjectement asservie".
- Fulgencio Batista est élu Président de Cuba. Six personnes meurent dans les violences qui perturbent le scrutin.

15 JUILLET 1940

- Les États-Unis gèlent les avoirs de la Lettonie, de la Lituanie et de l'Estonie.

20 JUILLET 1940

- Le Président Roosevelt ratifie la loi "Une Flotte sur Deux Océans". Cette loi prévoit un effort de construction navale considérable (trente-cinq cuirassés, vingt porte-avions et quatre-vingt-huit croiseurs).

21 JUILLET 1940

- Les nouveaux régimes fantoches des trois républiques baltes sollicitent leur admission dans l'Union Soviétique. **Ces trois États sont formellement intégrés dans l'URSS en août.**

22 JUILLET 1940

- Les Nouvelles-Hébrides françaises rejoignent les forces naissantes de la France Libre. **Dans les mois qui suivent, nombre de possessions françaises d'outre-mer désertent le régime de Vichy pour faire de même.**

25 JUILLET 1940

- Une vague de chaleur écrase New York pendant plusieurs jours.

26 JUILLET 1940

- Raid aérien italien sur Gibraltar.

30 JUILLET 1940

- En Turquie, un terrible tremblement de terre tue un millier de personnes.

31 JUILLET 1940

- **En Angleterre, les forces de la France Libre regroupent tout juste sept mille hommes.**

3 AOÛT 1940

- L'Estonie est intégrée à l'Union Soviétique.
- Une importante force terrestre italienne envahit la Somalie britannique. Il lui faut cinq jours pour s'assurer la possession de cette colonie. La Somalie française est aussi occupée (sans combat ou presque).

5 AOÛT 1940

- La Lettonie est intégrée à l'Union Soviétique.

6 AOÛT 1940

- La Lituanie est intégrée à l'Union Soviétique.

7 AOÛT 1940

- L'Alsace-Lorraine est annexée par l'Allemagne.

12 AOÛT 1940

- Un appareil transportant quatre ministres australiens s'écrase près de Canberra. Les quatre ministres sont tués.

13 AOÛT 1940

- Jour de l'Aigle. Premier jour de la phase principale de la Bataille d'Angleterre. Aéroports, stations de secteur (qui

coordonnent les interceptions aériennes) et installations radars sont visés en priorité.

15 AOÛT 1940

- Les combats les plus acharnés de la Bataille d'Angleterre. Les Allemands perdent soixante-quinze appareils et les Britanniques trente et un.
- Le Reichmarschall Hermann Göring ordonne la fin des attaques contre les radars britanniques. **C'est une erreur décisive ; leur destruction aurait sévèrement réduit les capacités d'interception britanniques.**

17 AOÛT 1940

- Importante victoire aérienne britannique. Les chasseurs de la Royal Air Force abattent vingt-six Stuka Ju-87 sur quatre-vingt-sept et en endommagent quatorze autres. Ces pertes démontrent l'obsolescence de ce bombardier en piqué et obligent les Allemands à retirer ces appareils de la bataille (ils continuent de rendre de grands services dans les zones où la Luftwaffe contrôle le ciel).
- La Grèce mobilise en réponse aux provocations italiennes.

19 AOÛT 1940

- Confronté à des pertes plus lourdes que prévu, Göring accroît les escortes de chasseurs des formations de bombardement allemandes. Le nombre des raids diminue donc mais ils sont beaucoup plus difficiles à stopper. Les frappes sur les aéroports britanniques et leurs stations de secteur deviennent terriblement efficaces. La chasse britannique est sur le point de s'effondrer.

20 AOÛT 1940

- Dans un discours à la Chambre des Communes, Winston Churchill déclare à propos des courageux pilotes de la Royal Air Force : "Dans l'histoire des conflits humains, jamais une telle dette n'avait été contractée par autant de gens envers si peu".
- Léon Trotsky, 61 ans, est mortellement blessé dans sa maison de Mexico par un agent stalinien armé d'un pic à glace. Il meurt le lendemain.

22 AOÛT 1940

- Les troupes britanniques se retirent de Shanghai. C'est la fin de presque cent ans de présence britannique dans cette ville.

23 AOÛT 1940

- Le président argentin, Roberto M. Ortiz, démissionne.

24 AOÛT 1940

- Londres est accidentellement bombardée par la Luftwaffe.

25-26 AOÛT 1940

- Les Britanniques bombardent Berlin pour la première fois. Le raid nocturne répond au bombardement de Londres de la nuit précédente. Les dommages sont insignifiants mais les Berlinois sont atterrés (Göring avait garanti que les défenses allemandes interdisaient tout raid de ce type).

30 AOÛT 1940

- Une commission germano-italienne arbitre une dispute territoriale entre la Roumanie et la Hongrie. La province roumaine de Transylvanie devient hongroise. La Hongrie est à l'époque considérée comme un allié plus sûr.

3 SEPTEMBRE 1940

- Les États-Unis remettent au Royaume-Uni cinquante destroyers tirés des surplus de la Première Guerre mondiale. En échange de ces navires si nécessaires, les États-Unis reçoivent des droits d'escale dans les possessions britanniques. Ils peuvent pendant quatre-vingt-dix neuf ans y installer des bases sans compensation financière.

7 SEPTEMBRE 1940

- La Luftwaffe change de nouveau d'objectif en Angleterre, **une erreur décisive pour nombre d'historiens.** Pour la première fois, Londres est visée par un bombardement aérien massif. Les bombardiers de la Luftwaffe reviennent frapper la capitale cinquante-sept nuits d'affilée, une période généralement appelée "le Blitz". Le premier jour du Blitz, les Britanniques sont surpris et la première frappe ne rencontre quasiment pas d'opposition. La ville subit des dommages importants.
- Pressée par l'Allemagne, la Roumanie cède le "Quadrilatère" (principalement peuplé de Bulgares) à la Bulgarie. En moins d'un an, la Roumanie a perdu quelque 100 000 kilomètres carrés et 4 millions de citoyens sans avoir jamais déclaré la guerre ou subi d'invasion.

13 SEPTEMBRE 1940

- Les troupes italiennes entrent en Égypte.

15 SEPTEMBRE 1940

- Au Canada, conscription de tous les hommes célibataires âgés de 21 à 25 ans.
- Un ouragan frappe les provinces canadiennes de Nouvelle-Écosse, Nouveau-Brunswick et de l'Île du Prince Édouard. Halifax est temporairement coupée du reste du monde.

16 SEPTEMBRE 1940

- La loi Service Sélectif entre en vigueur aux États-Unis. Tous les hommes âgés de 21 à 25 ans doivent se faire enregistrer auprès des services de conscription. C'est la première conscription de temps de paix de l'histoire des États-Unis.
- Au Chantier Naval de Philadelphie, commence la construction de l'*U.S.S. New Jersey*, un des quatre cuirassés modernes de la classe *Iowa*.

17 SEPTEMBRE 1940

- L'Opération *Seeloewe* (Lion de Mer) est reportée sine die par Hitler. Ce nom de code désignait le plan allemand d'invasion de l'Angleterre.

18 SEPTEMBRE 1940

- Les Cincinnati Reds emportent pour la deuxième année consécutive le championnat de National League.

21 SEPTEMBRE 1940

- Le gouvernement mexicain envoie des troupes mater une rébellion dans l'État du Chihuahua.

23 SEPTEMBRE 1940

- Début de l'Opération Menace. Des troupes britanniques et de la France Libre cherchent à s'emparer du port de Dakar en Afrique Occidentale française. Les forces de Vichy stationnées sur place sont appuyées par plusieurs navires de guerre dont le formidable cuirassé *Richelieu*.

24 SEPTEMBRE 1940

- Vichy réplique à l'attaque contre les possessions françaises en Afrique par un bombardement aérien de Gibraltar.

25 SEPTEMBRE 1940

- L'Opération Menace est un fiasco. Les forces alliées se retirent. **Dakar restera aux mains de Vichy jusqu'à fin 42.**

26 SEPTEMBRE 1940

- Les États-Unis interdisent l'exportation des ferrailles vers le Japon, alors qu'ils étaient jusqu'alors son premier fournisseur pour ce métal stratégique.

27 SEPTEMBRE 1940

- L'Allemagne, l'Italie et le Japon signent le Pacte Tripartite. Le Japon devient le troisième membre important de l'Axe.
- Les Detroit Tigers emportent le championnat de l'American League.

30 SEPTEMBRE 1940

- Un typhon balaye le sud de Formose et tue cinquante personnes.

5 OCTOBRE 1940

- Tous les réservistes de l'U.S. Navy (21 591 hommes) sont rappelés sous les drapeaux.

7 OCTOBRE 1940

- Les troupes allemandes entrent en Roumanie pour protéger et garantir ses frontières. Elles ont l'accord du nouveau gouvernement fasciste dirigé par le Premier ministre Ion Antonescu. L'Allemagne cherche, en fait, à s'assurer le contrôle des précieux champs de pétrole roumains.

8 OCTOBRE 1940

- Les Cincinnati Reds battent 2-1 les Detroit Tigers au septième match des World Series.

10 OCTOBRE 1940

- La Faculté de Médecine de l'Université de Stockholm annonce qu'en raison de la guerre le Prix Nobel de médecine ne sera pas décerné cette année.

12 OCTOBRE 1940

- L'Opération Lion de Mer est annulée.
- Tom Mix, cow-boy et acteur populaire, meurt dans un accident automobile en Arizona.

16 OCTOBRE 1940

- Les enregistrements pour le Service Sélectif commencent aux États-Unis. Tous les hommes âgés de 21 à 36 ans doivent se faire enregistrer en vue de leur conscription.

18 OCTOBRE 1940

- Avec l'aide des États-Unis, les Britanniques rouvrent la Route de Birmanie.

27 OCTOBRE 1940

- Pour la première fois depuis la défaite française, Charles de Gaulle visite un territoire dépendant de la France Libre, le Congo français.
- La Foire de New York ferme ses portes.

28 OCTOBRE 1940

- À partir de l'Albanie occupée, l'Italie lance une attaque maladroite contre la Grèce.

1er NOVEMBRE 1940

- Les Britanniques envoient des renforts à la Grèce, dans un premier temps la moitié des appareils de la R.A.F. stationnés en Égypte. **C'est une décision politique destinée à faire réfléchir les pays neutres, comme la Turquie.**

2 NOVEMBRE 1940

- Selon certains communiqués, les troupes grecques repoussent les troupes italiennes vers l'Albanie et les appareils grecs et britanniques ont bombardé Tirana, la capitale albanaise.
- Les rebelles de l'État mexicain de Chihuahua se seraient rendus aux forces gouvernementales.

3 NOVEMBRE 1940

- Un typhon balaye l'Île de Guam. Les biens et les récoltes sont lourdement touchés.

4 NOVEMBRE 1940

- Surprenant le monde entier, l'armée grecque contre-attaque et repousse les Italiens. Elle envahit l'Albanie occupée jusqu'ici par l'Italie. (**Répondant à la demande d'aide italienne, les forces allemandes attaquent la Grèce le 6 avril 41 à partir de la Bulgarie mais sont stoppées par des fortifications grecques. Une seconde attaque a lieu à partir de la Yougoslavie occupée. Les Grecs assiégés sont alors pris à revers et l'Axe finit par emporter la victoire.**)

5 NOVEMBRE 1940

- Élections : Franklin Delano Roosevelt est élu Président des États-Unis pour la troisième fois. Il bat son adversaire républicain, Wendell Willkie, de dix points. C'est la première fois qu'un président obtient un troisième mandat.

6 NOVEMBRE 1940

- Les fonctionnaires du Service Sélectif communiquent que plusieurs centaines de milliers d'hommes se sont portés volontaires pour une année de service militaire. Le premier quota de troupes devrait donc être rempli sans recours à la conscription.

9 NOVEMBRE 1940
• L'ex-Premier ministre britannique Neville Chamberlain meurt à l'âge de 71 ans.

10 NOVEMBRE 1940
• Le tremblement de terre le plus destructeur de l'histoire de la Roumanie fait des milliers de morts et des dommages matériels considérables.

11 NOVEMBRE 1940
• Aux États-Unis, blizzards et tornades frappent des Rocheuses aux Appalaches et du Canada au Golf du Mexique. Vingt-deux personnes sont tuées.

11-12 NOVEMBRE 1940
• Une attaque aéronavale britannique frappe de nuit la flotte italienne ancrée à Tarente. L'opération est un succès total. Le nouveau et puissant cuirassé *Littorio* est coulé (**mais il sera plus tard renfloué et réarmé**) et deux cuirassés plus anciens (*Conte di Cavour* et *Caio duilio*) sont mis hors de combat. **Un seul d'entre eux pourra être remis en service.** Cette opération conforte les Britanniques dans leur contrôle de la Méditerranée **mais inspirera aussi l'attaque japonaise de Pearl Harbor.**

12 NOVEMBRE 1940
• Achèvement du cuirassé britannique *H.M.S. King George V.* C'est le premier d'une lignée de cinq cuirassés modernes et le premier navire de ce type à être construit en Grande-Bretagne depuis 1927. **Il fera partie des navires qui enverront le cuirassé allemand *Bismarck* par le fond le 27 mai 1941.**

14 NOVEMBRE 1940
• Le Premier ministre d'Égypte, Hassan Sabry Pasha, s'effondre en pleine première session parlementaire et meurt.

14-15 NOVEMBRE 1940
• En Angleterre, Coventry subit un bombardement très destructeur. Le raid nocturne vise certainement les nombreuses industries de guerre de la ville et répond à l'attaque sur Munich du 8 novembre.

15 NOVEMBRE 1940
• Le Roi Farouk d'Égypte nomme Hussein Sirry Pasha au poste de Premier ministre.

20 NOVEMBRE 1940
• La Hongrie adhère au Pacte Tripartite.

21 NOVEMBRE 1940
• Presque toutes les forces italiennes ont été chassées de Grèce et repoussées en Albanie.

23 NOVEMBRE 1940
• La Roumanie adhère au Pacte Tripartite.

24 NOVEMBRE 1940
• La Slovaquie adhère au Pacte Tripartite.

• Le Vicomte Craigavon, Premier ministre irlandais depuis 1921, meurt à Glencraig près de Belfast à l'âge de 69 ans.

30 NOVEMBRE 1940
• À Philadelphie, le match de football [américain] annuel Armée-Marine voit la Marine l'emporter sur l'Armée 14 à 0.

8 DÉCEMBRE 1940
• Les Chicago Bears emportent le championnat de la NFL en pulvérisant les Washington Redskins 73 à 0, instaurant ainsi un nouveau record pour le football [américain] professionnel.

9 DÉCEMBRE 1940
• Les forces britanniques contre-attaquent en Égypte.

10 DÉCEMBRE 1940
• En Égypte, les Britanniques s'emparent de Sidi Barrani. 35 000 Italiens sont fait prisonniers.

14 DÉCEMBRE 1940
• Mise à l'eau du porte-avions *U.S.S. Hornet.*

16 DÉCEMBRE 1940
• Oslo : le Prix Nobel de la Paix ne sera pas attribué en 1940.
• Les 531 membres du collège électoral américain confirment l'élection au suffrage universel du 5 novembre : 449 voix pour Roosevelt et 82 pour Willkie.

21 DÉCEMBRE 1940
• Les effectifs de l'armée régulière américaine excèdent les quatre cent mille hommes pour la première fois depuis la Première Guerre mondiale.

22 DÉCEMBRE 1940
• Le romancier F. Scott Fitzgerald meurt à Hollywood, Californie, à l'âge de 44 ans.
• *Les Raisins de la Colère* est nommé meilleur film de Hollywood pour l'année 1940 par le Bureau National du Cinéma.

23 DÉCEMBRE 1940
• Un tremblement de terre de vingt minutes centré près d'Ossipee ou Tamworth au New Hampshire secoue le nord-est des États-Unis et le sud du Canada. Pas de dommages ou presque.

29 DÉCEMBRE 1940
• Londres subit une attaque à la bombe incendiaire. Nombre de hauts lieux historiques disparaissent dans les flammes des quinze cents incendies ainsi provoqués.
• *Les Raisins de la Colère* est nommé Meilleur Film de l'Année 1940 par les Critiques de Film de New York. Charlie Chaplin reçoit le titre de meilleur acteur et Katherine Hepburn celui de meilleure actrice.
• Dans un "entretien au coin du feu" radiodiffusé, le Président Roosevelt décrit les États-Unis comme "l'arsenal de la démocratie".

RIDEAU

Bibliographie

La bibliographie est divisée en trois parties. La première porte le même nom que la campagne et donne des références qui ont servi pour l'ensemble du livre. Les références indiquées dans la section *Quand Tombent les Ténèbres* ont été utilisées uniquement pour ce scénario. Les références de la section "Chronologie des événements mondiaux" n'ont servi que pour le chapitre du même titre.

Le Royaumes des Ombres

Aniolowski, Scott. "The Mythos Additions of Clark Ashton Smith". *The Unspeakable Oath,* Volume quatre. Columbia, Missouri; Pagan Publishing 1991.
Burton, Richard F., *Tales from the Arabian Nights.* New York : Gramercy Books 1977 (publié à l'origine à compte d'auteur dans une version non expurgée de seize volumes entre 1885 et 1888).
Corner, Horace C., ed. *The Canadian Almanac and Legal and Court Directory for the Year 1940.* Toronto : The Copp Clark Company, Limited, 1940.
Herbert, Keith, ed. *Keeper's Compendium.*Oakland, Californie : Chaosium Inc. 1993.
Petersen, Sandy et Willis, Lynn. "Entering the Dreamlands". *H.P. Lovecraft's Dreamlands.* Albany, Californie : Chaosium Inc. 1988.
Smith, Clark Ashton. "The Charnel God". *A Rendez-vous in Averoigne.* Sauk city, Wisconsin : Arkham House Publishers, 1988 (publié à l'origine dans *Weird Tales,* mars 1934).
Smith, Clark Ashton. "The Charnel God". *Tales of Zothique.* West Warwick, Rhode Island : Necronomicon Press, 1995 (Bien que l'auteur ait spécifiquement consulté la version épuisée d'Arkham House, cette version de Necronomicon Press était disponible au moment de la sortie de *The Realms of Shadows*).
Summers, Montague. *The Vampire, His Kith and Kin.* New Hyde Park, New York : University Books, 1960 (première publication en 1928).
Summers, Montague. *The Vampire.* New York : Dorset Press, 1991 (une édition différente du titre précédent).

Quand Tombent les Ténèbres

Angelucci, Enzo et Paolo Matricardi. *World War II Airplanes,* Volume I. Chicago : Rand McNally & Company, 1978.
Epstein, Mortimer, ed. *The Statesman's Year-Book, 1940.* Londres : MacMillan & Co., Limited, 1940.
Herbert, Keith. "The Condemned". *Arkahm Unveiled.* Albany, Californie : Chaosium, Inc., 1990.
Institut Géographique National. *Carte de la Guyane française.* Paris : Ministère des Travaux Publics et des Transports, 1963 (d'après une carte de 1950).
Meehan, M.J. *The Guianas : Commercial and Economic Survey.* United States Department of Commerce, 1927.
Mondey, David. *The Concise Guide to British Aircraft of World War II.* Edison. New Jersey : Chartwell Books, 1994 (première publication en 1982).
Rickards, Colin. *The Man from Devil's Island.* New York : Stein and Day/Publishers, 1968.
Stern, Jacques. *The French Colonies.* New York : Didier Publishing Co., 1944.
The World Book Encyclopedia, Volume 6. Chicago : The Quartrie Corporation, 1938.

Chronologie des Événements Mondiaux

"The Battle of Britain". *Battlefield.* Polygram Video international, 1994 (diffusé aux U.S.A. sur le Public Broadcasting System).
Baudot, Marcel, Henri Bernard, Hendrik Brugmans, Michael R.D. Foot et Hans-Adolf Jacobsen, eds. *The Historical Encyclopedia of World War II.* New York : MJF Books, 1989?.
Daniel, Clifton, ed. *Chronicle of the 20th Century.* Mount Kisco, New York : Chronicle Publications, 1987.
Ferrell, Robert H., ed. *The Twentieth Century, an Almanach.* New York : World Amanach Publications, 1984.
Jane's Publishing Company. *Jane's Fighting Ships of World War II.* New York : Crescent Books, 1992 (première publication en 1946/47).
Leonard, Thomas M. *Day By Day : The Forties.* New York : Facts On File, 1977.
Polmar, Norman et Thomas B. Allen. *World War II : The Encyclopedia of the War Years, 1941-1945.* New York : Random House, Inc., 1996.
Wheal, Elizabeth-Anne, Stephen Pope et James Taylor. *Encyclopedia of the Second World War.* Edison, New Jersey : Castle Books, 1989.